

DO KAW

Nº 32

795 ptas

4,78 €

ESTE MES :

- Digimon
- Vagabond
- Sathoshi Shiki
- Spriggan
- Luna Sea
- Baoh
- Maser
- Ludwig II
- Y más...

SANDLAND

Para usar el CD-ROM se requiere Windows 95 ó superior ©

¡¡CD-ROM
manga
de regalo!!



¡NUEVA! **3D y Animación**

REVISTA DE INFOGRAFÍA, ANIMACIÓN Y DISEÑO 3D PARA PC

Si te interesa...

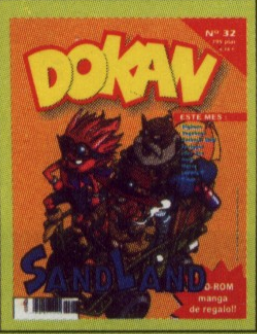
La animación 3D
Crear modelos
Diseñar escenarios y fondos
Animar personajes
Realizar películas o vídeos
Crear Logotipos
La Infografía por ordenador
... o simplemente
eres un creador nato...



Con un
**CD-ROM EN
EL INTERIOR**

Tu nueva revista de Animación y 3D

A la venta en tu Quiosco el 1 de Abril

**DOKAN**

N 32 · AÑO 3 · 2001

Dirección

MARIA JOSÉ CASTRO

Coordinador

ENRIQUE HERRANZ

Dirección de Arte

XAVIER BURGOS

Coordinador de Maquetación y Filmación

GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO G.

Maquetación

ENRIQUE HERRANZ

Corrección de Textos

SANDSTORM

Directores de Producción

ALBERT RODRIGUEZ, JOSÉ GARCÍA

Traducciones

Marc Bernabé

Ilustradores

Ken Niimura, Peter, Carlos Salgado

Contenido del CD

ENRIQUE HERRANZ

Responsable de comunicación

JOAN FERNÁNDEZ

Administración

ROSANA JIMÉNEZ, NOEMI SOLERO

Suscripción

VANESSA RODA

Telf. 93 477 02 50

Colaboradores

Jorge Díez "Gabriel knight", Andrés G. Mendoza,
Carlos Alejo, Cesar Guardé, Sandstorm,
Guile, Peter, Pablo "memorio", Marc Bernabé, Chizuru,
Ken Niimura, Morpheus, Yoshimaligno, Pako,
Raúl J. Márquez, The Master, Verónica Calafel y Xavi Altayó

Redacción y Administración

Ares Informática S.L.

Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis

08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)

Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

FOTOMECANICA

Ares Informática, S.L.

IMPRESIÓN

Imprentas Gráficas Printone S.A.

DUPLICACIÓN CD'S

Sonopres S.A.

DISTRIBUCIÓN

COEDIS S.A.

DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA

York Agency

C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires

ARGENTINA

DEPÓSITO LEGAL

B-18.215-98

Dokan no se comparte necesariamente las opiniones en ella vertidas.
No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido
en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o
representante legal en España de cada uno de los programas. Queda
prohibida así mismo la reproducción parcial o total, aún citando su
procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el contenido del
CD ROM y de la revista por cualquier medio.
Todas las imágenes reproducidas en esta publicación son © de sus autores.



Presidente

ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General

Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico

JOSÉ GARCÍA

Director adjunto

RAMÓN CARDONA

Editorial

Este mes, la Dokan viene cargadita de cosas interesantes, al principio creí que este mes nos centraríamos mas en la nueva serie de Digimon, que por cierto tiene muy buena pinta. Pero a última hora recibimos la noticia de esta nueva serie del maestro Akira Toriyama. Sandland promete diversión a raudales con el estilo siempre característico de Akira Toriyama, demonios, gusanos de la arena, artes marciales y un grupo de aventureros en la mas loca de las aventuras.

Pero no por este descubrimiento damos de lado a las nuevas aventuras de los niños elegidos, que os relatamos en un artículo de cuatro paginas que os explicara los cambios producidos en el antiguo grupo de los niños elegidos y de su nueva misión,

esta vez comandada por un nuevo líder.

Pero claro también teníamos que tener un pequeño lugar para los amantes del manga clásico, y es por ello que este mes comentamos Vagabond.

Vagabond es un manga que narra las andanzas del mas famoso de los ronin, Miyamoto Musashi creador de un nuevo arte de esgrima que muchos seguirían mas adelante y que se convertiría en una leyenda en todo Japón.

Desde aquí hago un llamamiento a todas las editoriales para que este fabuloso manga llegue algún día a nuestras latitudes y todo el mundo pueda disfrutar un manga de tanta calidad como esta obra de Takehiko Inoue.

Enrique Herranz

SUMARIO

4**Noticias**

Japón - España

9**El mundo de Yoshi**

Quedadas Frikis 2ª parte

10**Japón Actualidad**

Digimon

Sandland

Vagabond

20**Bso Anime**

Boys Be

21**Retrospectiva**

Sathoshi Shiki

24**Top Anime**

Spriggan, la película

26**Entrevistando a....**

Esther Albala

28**Art Book**

Losee Socks

30**Clásicos**

Baoh

Fist of the North Star

32**Cultura**

Curso de Japones

Libros, Cine

Japan Times

38**Adult Zone**

Ludwig II

40**Otakus Around the World**

Los Guardianes del Maser

44**Humor**

Soy un Serial Killer

Motormouth & Co.

Redacción

46**Taller de Maquetas**

How Assembly 2ª parte

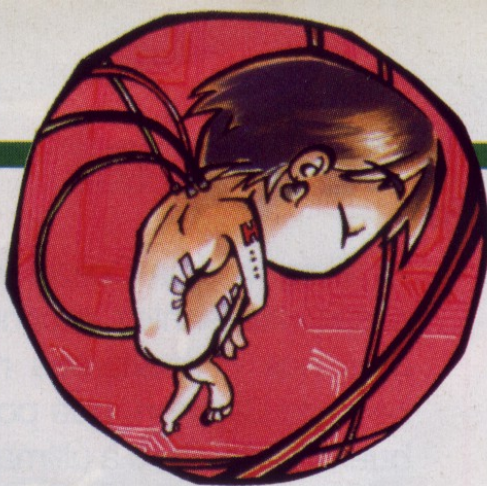
48**OtakuWebs****50****Videojuegos**

Kirby's Tilt'n Tumble

52**Jpop**

Luna Sea

57**Tegami, Art Gallery**



El 16 de febrero apareció el primer tomo de la nueva serie de las clamp, **"CHO-BITS"**, junto con todo el merchandising que acompaña a dicha serie.

El tomo número 16 de **"X"** aparecerá el 16 de marzo y el de **"Kouhou Drag"** lo hará el uno de abril.

Además el **"Captor Sakura Complete Vocal Collection"** y el **"Card Captor Sakura Memorial Book"** salieron al mercado el día 29 de febrero, siendo una recopilación de los mejores backgounds de la serie y un libro de ilustraciones muy completo sobre la serie respectivamente.

Kenichi Sonoda nos sorprende una vez más con una nueva serie. Su nombre es **"Westroid Baby"**.

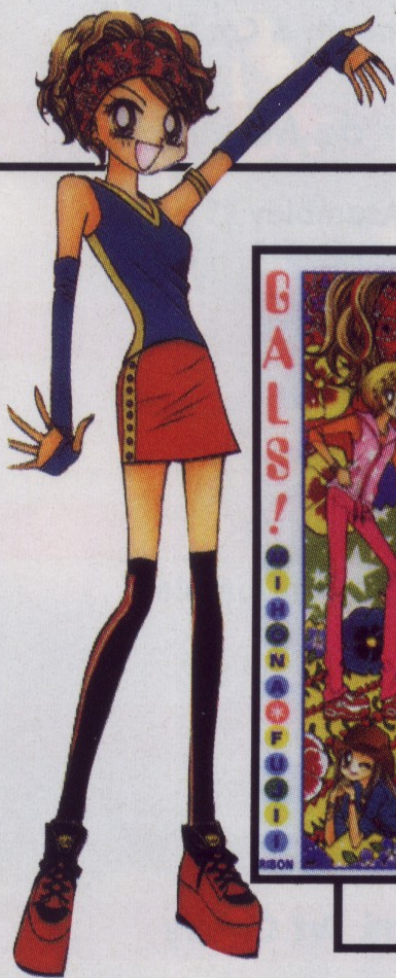
El argumento se centra en un futuro cercano donde la diversión preferida del público nipón son los combates de pequeños androides llamados **"Westroids"**.

Estos androides solo miden 70 cm y cada uno es único ya que sus entrenadores los modifican y convierten a su antojo. En un combate de **"Westroids"** el ganador puede apropiarse de cualquier parte de su contrincante menos de su cara y de su unidad central.

Tsukuru Otomata es uno de los seguidores de este apasionante juego y desea algún día convertirse en entrenador de **"Westroids"**, pero tiene a su madre en contra, la cual le impide ver los combates.

Lo que no pensaría Tsukuru es que al entrar en la habitación de su desaparecido padre encontraría dentro de ella una unidad central de un **"Westroid"** que Tsukuru transformaría a su placer.

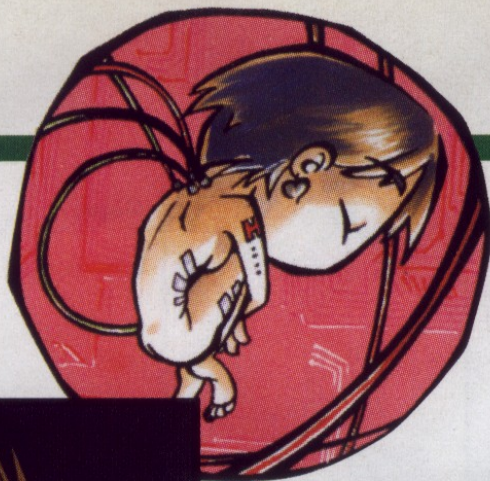
El **"Westroid"** creado por Tsukuru recibirá el nombre de Baby.



El popular manga **"GALS!"** de Mihona Fujii que se publica actualmente en la revista Ribon va a ser adaptado al anime en forma de serie TV, que comenzará a emitirse en Abril.

"GALS!" nos narra las aventuras y desventuras de un grupo de chicas jóvenes a las que les va la moda **"ko-gal"**, salir por Shibuya y pasarlo bien (5 tomos recopilatorios de momento).





Selecta visionpiensa sacar al mercado "Trigun", la serie de TV basada en el manga que publicó Norma, saldrá seguramente por el Salón del Cómic, como muy tarde su aparición esta prevista para antes del mes de Junio.

"Manie-Manie", La cinta que completa la trilogia que Otomo comenzo con "Robot Carnival" formada por cortometrajes de diferentes directores (Katsuhiro Otomo, Rin Taro y Koji Morimoto entre otros) saldrá en marzo bajo el título "Laberinto de Historias".

De acuerdo a la revista japonesa Kinema Jumbo, la Tokuma Shoten Co. en una reunion que tuvo lugar entre el 18 y 21 de septiembre (el Presidente Tokuma murio el 20) acordo que Makita Kengo, director del Sumitomo Bank, podria tomar el puesto de Presidente Ejecutivo.

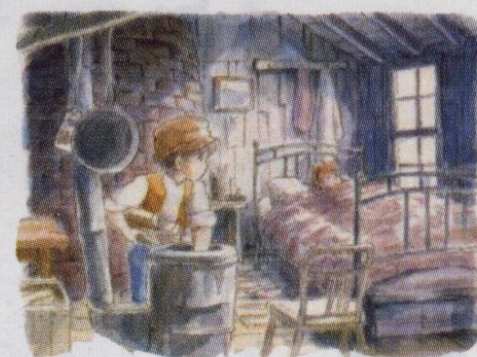
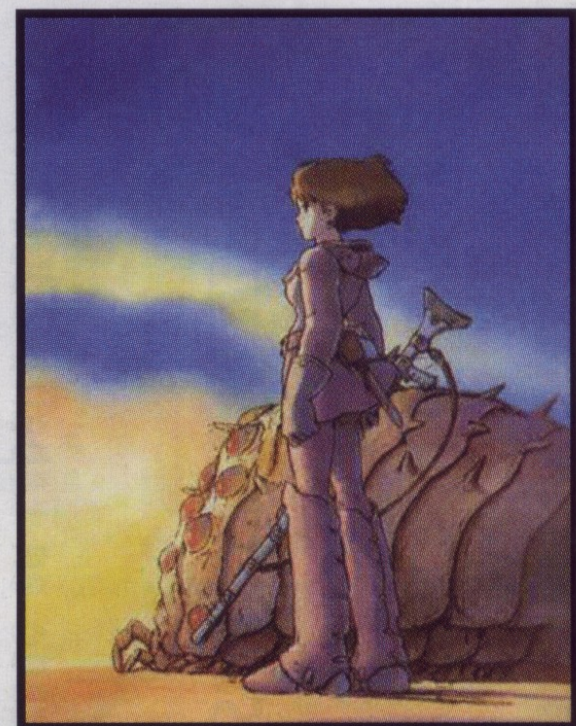
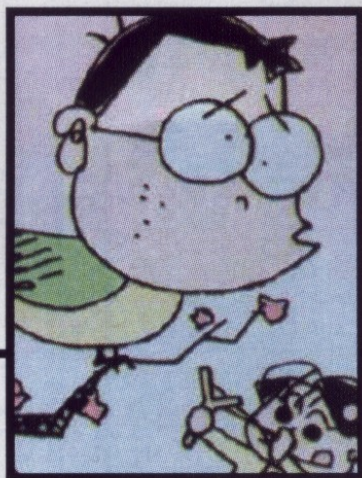
En Oslo entre el 21 y 26 de Noviembre se emite en pantalla grande la pelicula de Isao Takahata, **MY NEIGHBORS THE YAMADAS**. Formando parte del festival Internacional de Cine de Oslo.

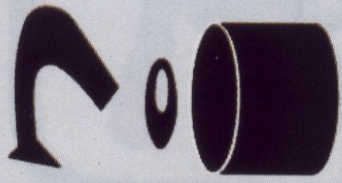
La emision en cine de "Laputa" en USA podria no producirse. Ademas se retrasa su distribucion en DVD hasta Junio del 2002.

"Nausicaa" se emitira en cine en Korea a partir del 16 de Diciembre. Es la primera vez que una pelicula de Ghibli se emite en este pais.

La pelicula de los "Yamadas" puede que se pueda ver en Francia la proxima primavera.

El trailer de "Sen to Chihiro" (la proxima pelicula de Ghibli) de 30 segundos se puede ver en los cines japoneses a partir del 16 de Diciembre.





19º SALÓ INTERNACIONAL DEL CÒMIC DE BARCELONA

Del 3 al 6 de mayo del 2001 - Estació de França



VOTACIONES PREMIOS SALÓ DEL CÒMIC

Mejor manga publicado en España 2000

Mejor cómic de superhéroes publicado en España 2000

Mejor cómic erótico publicado en España 2000

Mejor publicación española de información de cómic 2000

AYÚDANOS A ESCOGER A LOS MEJORES DEL AÑO.

ENVÍA TUS VOTACIONES ANTES DEL 31 DE MARZO DEL 2001:

Ficomíc. Palau, 4 Ent. 1ª 08002 Barcelona

Fax: 93 301 52 26 e-mail: ficomic@retemail.es

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TELÉFONO:



La asociación Otaku Shin os invita a participar en el II Salón Manga Jerez 2001, que se celebrará los días 30 y 31 de marzo y 1 de abril en el Palacio de Exposiciones y Congresos de Jerez de la Frontera (IFECA), tras el éxito obtenido en su primera edición.

El Salón Manga Jerez 2000 fue visitado por más de 9.000 personas con una gran aceptación por parte del público en general y con una proyección nacional. En la organización de este evento participa junto a Otaku Shin, Asociación de Manga, Anime y Cultura Japonesa, la Delegación de Juventud del Ayuntamiento de Jerez de la Frontera. Junto a su orientación en torno al manganime, típica de este tipo de acontecimientos, pretendemos

incidir en su dimensión cultural. Con el objetivo de acercar la cultura japonesa a todos los visitantes, dándole un enfoque didáctico e interactivo permitiendo al público la participación activa y potenciando el intercambio cultural.

El II Salón Manga Jerez 2001 constará de las siguientes secciones y actividades. Este año no solo presentamos algunas novedades con respecto a la anterior edición, sino que aumentamos la superficie del recinto, debido a que esperamos un aumento en la afluencia de público.

Mesa Redonda

El objetivo es aclarar cuestiones con respecto al mundo del manganime, en el que participarán especialistas e invitados. Las mesas estarán moderadas por el encargado de esta sección o por una persona designada por el mismo que se encargará de que el público permanezca atento y participe.

Stands

La zona dedicada a la venta de material superó todas las expectativas, agotando todo el material del que disponían. En parte esto se debe a la falta de tiendas especializada en Jerez y en la provincia, en general.

Con un gran espacio destinado a la información y venta, damos por seguro la asistencia masiva a esta sección, esperamos un movimiento constante alrededor de estos stands. El año pasado contamos con la asistencia de I-Man Cádiz, Mangaline Comics Sevilla y Ala Delta Córdoba. Este año se espera que vengan alrededor de seis tiendas especializadas.

Proyecciones

Las proyecciones son uno de los elementos más atractivos e importantes de cualquier salón. En el Salón de Jerez se contará con 2 salas de proyecciones, en las cuales se emitirán, de forma ininterrumpida, durante los tres días, distintas películas de animación japonesa inédita en nuestro país y algún clásico intemporal.

Las salas de proyecciones son auténticas salas cinematográficas, independientes e insonorizadas.

Karaoke

El karaoke es uno de los espacios más llamativos con los que cuenta todo Salón, creando ambiente y diversión en todo el recinto. Con un mejor soporte técnico, este año ampliamos la selección de música disponible y su calidad.

Invitados

El pasado año contamos con la asistencia de Vanesa Durán y Lázaro Muñoz. Este año volveremos a tenerlos entre nosotros junto a otros nuevos invitados, que no sólo participarán como showmans y en las mesas redondas, sino que desarrollarán sus distintas especialidades en espacios específicos.

Talleres

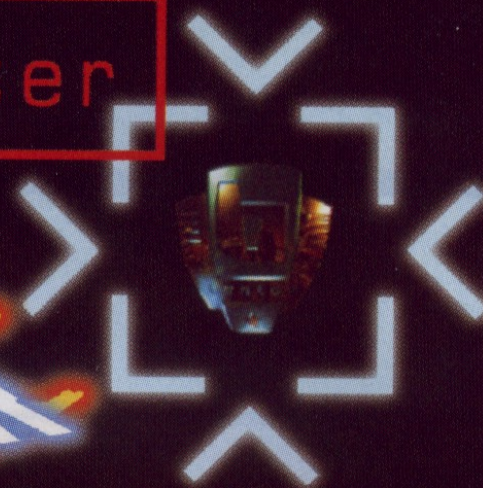
Son las actividades con las que el público muestra una mayor interactividad y es la nota distintiva de este Salón.

Manga (Dibujo).

Un dibujante semiprofesional y aficionado al manga, impartirá lecciones básicas y explicará diferentes técnicas propias de los mangaka.

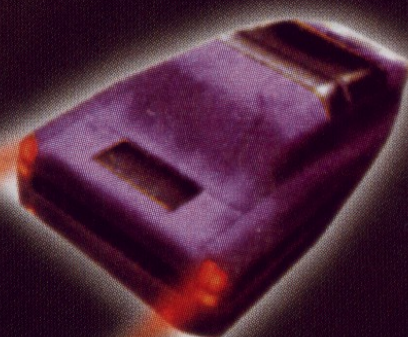
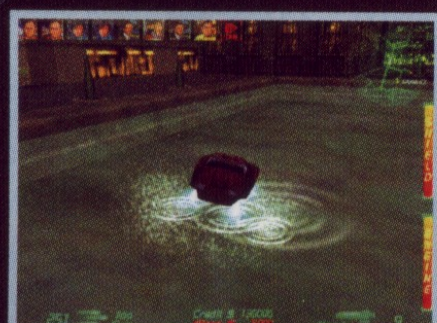
Y muchísimas otras cosas mas, que os perdereis si no apareceis por esta fabulosa ocasión de sentir el espíritu Otaku.

B.Hunter



BHUNTER

TÚ SERÁS LA LEY



En la ciudad del futuro, la policía se ve obligada a contratar cazarecompensas para mantener el orden. ¿Te atreves a patrullar con tu nave? ¿Podrás vencer a los peligrosos malhechores? ¡Pero cuidado, si te equivocas de sospechoso... tú serás el perseguido!

Lo encontrarás en:

El Corte Inglés

MIDAS

RES multimedia

EL MUNDO DE YOSHI



Por YoshiMaligno

Quedadas frikis

(2ª Parte)

En el artículo del mes pasado pudimos descubrir lo que sucede en las quedadas otaku que se realizan en zonas públicas, allí donde no podemos ver todo el potencial de la masa fanática de Japón. Evidentemente, un grupo de otakus se dejan ver aunque intenten camuflarse entre la sociedad, pero cuando se juntan para hacer una fiesta o quedada en casa de uno de ellos, el espectáculo es francamente fascinante.

1º) **Los preparativos:** En este apartado se engloban desde los alimentos que se van a ingerir, que nunca o casi nunca son realmente nutritivos, hasta todo el apartado multimedia (léase consolas, vídeos, televisiones, mandos, y otros periféricos), pasando por otros elementos, como mangas de uso público y accesorios extraños.

La lista de gente invitada. Los otakus tienen un extraño sentido de lo que es una invitación; si no te llaman, no estás invitado. Por supuesto, hay algunos que no necesitan ni una alusión indirecta para autoinvitarse. En el momento en que se anuncia una "party otaku", los hay que se unen sin que se entere la mayoría; simplemente aparecen en el momento exacto, y es prácticamente imposible echarlos (con educación, por supuesto).

2º) **El anfitrión:** Aquel que prepara la reunión, ya sabe lo que le espera, y por ello realiza una serie de "batidas" de ocultación de elementos valiosos, como sus mangas favoritos, miniaturas delicadas, y otras cosas que el resto de la pandilla

no sabe que el interfecto posee. Suele hacerse en los últimos momentos y con mucho nerviosismo, y lo peor es que siempre queda algo a la vista.

3º) **El momento:** Los comienzos de una quedada friki son siempre muy alegres y efusivos, algo normal considerando la frecuencia de estas ocasiones. Los primeros invitados suelen ser los que mejor trato suelen tener, por aquello de que aún no son demasiados, y si además traen alguno de los extras de la fiesta, mejor que mejor.

Bien, ya estamos todos, ¿no?. Pues ala, comienza el espectáculo. En cuestión de pocos minutos, el televisor ya está mostrando algún capítulo de alguna serie en japonés con subtítulos en inglés.

Por todo el salón se han desperdigado numerosas bolsas de patatas fritas, ganchitos y derivados, que empiezan a formar

una alfombra de ricos colores, y en alguna de las habitaciones ya se oyen gritos de sorpresa al aparecer alguna de las valiosísimas (y hasta ese momento cuidadosamente escondidas) posesiones del anfitrión. Después comienzan las peleas sobre si en la televisión grande deberían verse cintas de vídeo o debería probarse el último juego de lucha aparecido en el mercado.

A lo largo de toda la tarde / noche, toda la pandilla se alimentará a base de aperitivos de distintas clases, alimentos bañados o rellenos de chocolate, y por supuesto, Coca-Cola; esta bebida es literalmente adorada por cualquier friki que se precie, ya que le ayuda en su dura tarea de mantenerse despierto más y más tiempo que nadie.

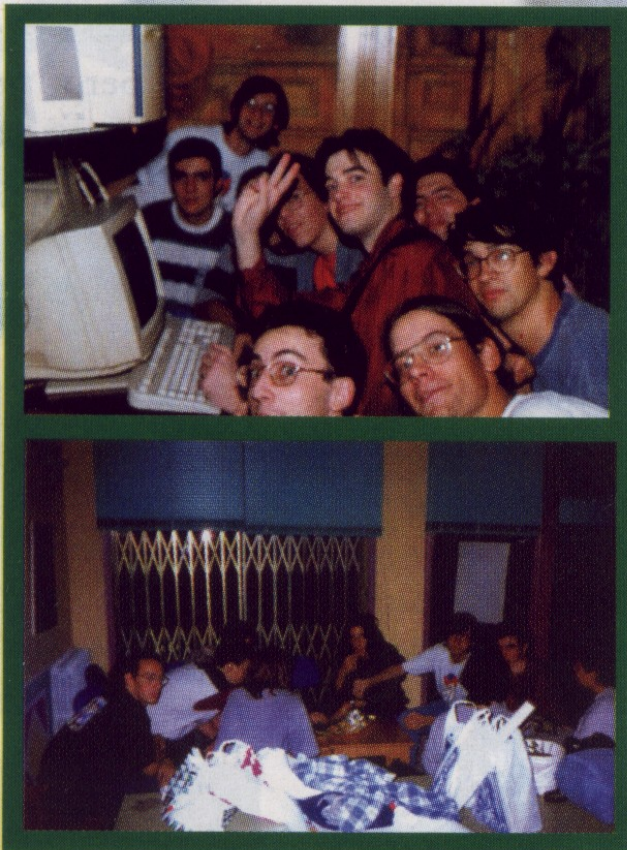
Conforme pasa el tiempo, algunos de los otakus se van cayendo de la fiesta por diversos motivos (padres, supuestas citas y otras cosas), y van quedando aquellos que piensan dormir allí. Es entonces cuando se empiezan a ver situaciones surrealistas, y tremendamente cómicas. ¿Se imagina alguien a una panda de gente tirada en un sofá y doblando una serie alemana a la que se le ha eliminado el volumen a las 6 de la mañana? Pues yo sí. Buff.

Hay que comentar ciertos detalles, que por escabrosos que parezcan, deben ser relatados. Es de todos conocida la escasez de higiene de diversos elementos de la comunidad, y en estos acontecimientos se suele apreciar con mayor intensidad, ya sea en el momento en que alguien se quita las zapatillas para tumbarse en algún sofá o cama, o en cómo queda el servicio después del paso de una marabunta de frikis. No voy a dar detalles.

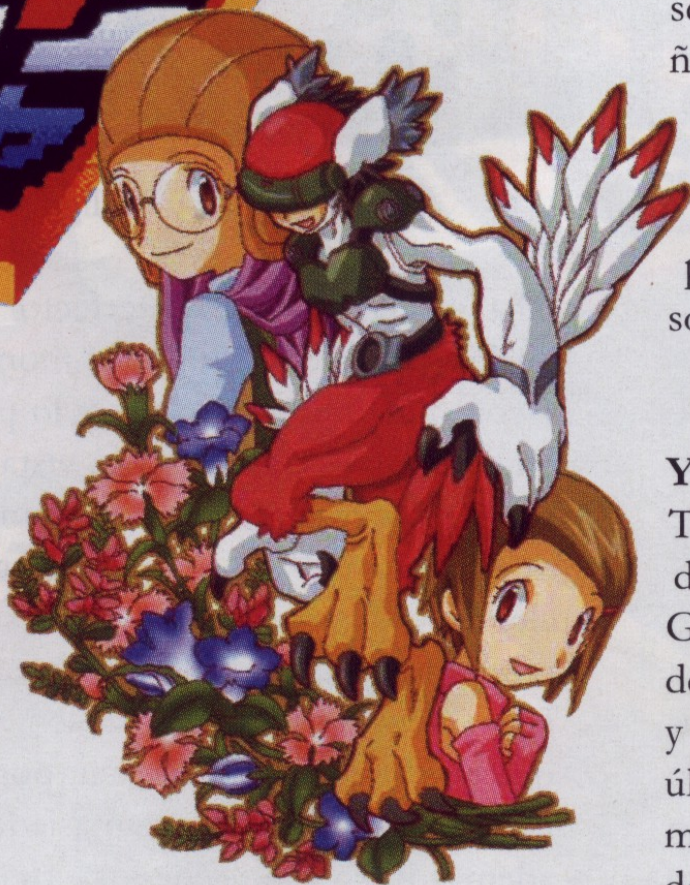
4º) **El horrible final.** Cuando por fin se marcha toda la gente, llega el momento de llorar. El pobre desgraciado que ha montado la fiesta se encuentra con la titánica tarea de arreglar el cisco que le han dejado sus colegas: patatas fritas en los lugares más insospechados, camas desechas, la habitación patas arriba, colecciones de manga desaparecidas, los muebles cambiados de sitio... la lista es interminable.

En fin, me he dejado un sinfín de cosas, pero una quedada otaku es un acontecimiento tan denso que sería imposible relatarlo con detalle con este espacio (y además os moriríais leyéndolo). Puntualizar que, aunque un tanto exagerado en algunos puntos, este artículo retrata con bastante fidelidad las reuniones que de vez en cuando se realizaban en mis años mozos... que viejo se hace uno.

YoshiMaligno



ZERO TWO **DIGIMON** **ZERO2**



algunos aspectos de su batalla en el mundo Digimon. Con tan solo 11 años se va a hacer respetar entre sus compañeros a pesar de que esté enamorado de Kari, hecho por el cual se pone un poco celosillo con T.k. debido a la gran amistad que une a estos dos pequeños veteranos. Sus emblemas son el valor y la amistad.

Kari Kamiya (Hikari Yagami): La hermana de Tai, antiguo líder de los diginiños, ya tiene 11 años. Goza de un gran carisma dentro del nuevo grupo y se ha dedicado estos últimos años a mejorar en el uso de la fotografía.



Kari sabe perfectamente lo que Davis siente por ella, pero como es mujer y por naturaleza la hace sufrir al pobre chaval, poniéndole celoso con el "ingenuo" T.k. Su emblema es la Luz.

Cody Hida (Iori Hida): El chico más pequeño del grupo, 2 años menos que los anteriores, es posiblemente el más valiente de los cinco, además de poseer un gran sentido de la responsabilidad. Su padre fue asesinado en un tiroteo, hecho que le influyó en grado superlativo a estudiar y practicar Kendo con su abuelo. La madre de Cody hace unas galletas estupendas que todos sus amigos adoran. El emblema de este pequeño es el conocimiento y la sinceridad.



Miyako Inoue (Kio Yolei Inoue): Es la más mayor del grupo. Se trata de la Izzy de la primera serie. Al igual que el



recursos utilizados. ¿Alguno no se ha emocionado mientras ve el último capítulo? Y el tema principal... ¿No es una gozada?

Por si alguno no se ha dado cuenta todavía, el fenómeno Digimon es un bombazo dentro del mundo del anime japonés, hasta tal punto, que sus creadores han optado por sacar una segunda parte llamada Digimon Zero 2.

Vayamos con un repaso de cada uno de los personajes:

Davis Motomiya (Daisuke Motomiya):

Se trata del nuevo líder del grupo de los niños. Este muchacho guarda gran parecido con Tai. Esto es debido a que es su mayor admirador, motivo por el cual se vio obsequiado con las peculiares gafas de éste. Además juega en el mismo equipo que su ídolo lo que le permite pedirle consejo en



Lo cierto es que el mundo Digimon ha pasado bastante camuflado en España. Si bien su "hermano" Pokémon ha dado más que hablar durante los últimos meses, los digimon han estado siempre en un segundo plato debido a Pikachu y compañía.



Pero si alguno se ha plantado frente al televisor durante más de un capítulo se habrá dado cuenta que Digimon es mucho más divertida y entretenida que Pokémon. La comparación es inevitable y si nos fijamos en el aspecto técnico de la serie la primera supera con creces a la segunda, tanto en animación como en



muchacho le encantan los ordenadores y todo el mundillo relacionado con la informática. Le encantan las aventuras y el riesgo y es toda una genio en cuanto a mecánica se refiere. Además a los más avisados les recordará tanto en su aspecto como en sus aficiones a Bulma de Dragon Ball. Sus emblemas son el amor y la pureza.

T.K Takaishi (Takeru Takaishi): Tk ya no es el llorón del grupo, ahora es más valiente e independiente que su hermano Matt. Ha crecido mucho y tiene gran éxito con las chicas.

Es el jugador estrella de su equipo de baloncesto y tiene facilidad de hacer nuevos amigos.

Vivía con su madre en otra ciudad, pero al comienzo de Digimon 02 se



muda a Odaiba, al edificio donde viven Cody y Miyako.

Ahora las típicas peleas llevadas por



su hermano Matt y Tai, son llevadas por el y Davis. Su emblema es la esperanza.

La serie consta de 21 capítulos a lo largo de los cuales nuestros amigos pasarán las mil y una penas para devolver la paz al mundo Digimon. Los títulos de los capítulos los cuales os darán una idea de cómo se va a desarrollar la serie son los siguientes. (NdeR: La serie aún no ha sido traducida por lo que es posible que algunos nombres y sobre todo el índice de capítulos se vea alterado al meter mano nuestros queridos actores de doblaje).

1. Flamedramon
2. El Digiequipo al completo
3. Una nueva Digiactitud
4. Iron Veggiemon
5. Destruyamos la torre oscura
6. Un picnic peligroso
7. Los recuerdos de Kari
8. La soledad del emperador del mundo Digimon
9. El anillo mágico endemoniado
10. El enemigo es MetalGreymon
11. Ilumina, Raidramon
12. Duelo en el valle Digimon
13. La llamada de Dragomon
14. El huracán de Shurimon
15. Las artes marciales de Shurimon
16. La fuga de las profundidades del océano de Submarinemon
17. Los recuerdos de Odiaba
18. El ataque al emperador Digimon
19. Chimeramon, la bestia diabólica combinada.
20. Super Digievolución
21. Adios, Ken

Ahora, en exclusiva para los lectores de Dokan, voy a adelantaros el argumento del primer capítulo *Flamedramon*, para que os hagáis una idea de por donde van a ir los tiros:



Han pasado cuatro años desde que los ocho niños predestinados vencieron a las fuerzas maléficas que amenazaban el mundo Digimon. De los protagonistas originales, T.k. y Kari conducen a tres niños nuevos en una nueva batalla que pone en peligro tanto el Digimundo como el mundo



real. La gran peculiaridad de esta segunda parte, es que nuestros intrépidos muchachos gozan de una doble vida. Van al colegio por la mañana y después se embarcan en un viaje hacia el mundo Digimon.

En el mundo digital, el Emperador digimon acaba de liberar las Ruedas Negras, que tienen el poder de esclavizar a los digimons. Agumon (sí, sí, también aparecen los mismos digimon) tras enterarse de lo ocurrido intenta localizar a su amigo Tai (nuestro





famoso protagonista de la primera parte) y éste como era de esperar, regresa al Digimundo para combatir junto a sus amigos; una vez allí se da cuenta de que no pueden digievolucionar, con lo que sus planes para hacerse con la victoria se desvanecen.



Tai, Agumon, Patamon y Gatomon se retiran a una cueva, donde Tai usa su ordenador portátil para enviar por correo electrónico un mensaje a sus amigos de la tierra.

Yolei se entera del mensaje e informa a Kari, T.K. y Davis. Los cuatro corren hacia el cuarto donde están los ordenadores, donde Izzy los encuentra y les informa de que él también recibió el mensaje de Tai.



Sin pensarlo dos veces, envía una respuesta a Tai, y mientras tanto les es explicado a los "nuevos" el fenómeno digital.

De nuevo en el Digimundo, Tai junto a los Digimon, en la cueva encuentran un huevo naranja con un punto justo en el medio. Nuestro prota-



gonista, intenta recogerlo, pero al intentarlo, (el huevo) dispara 3 rayos de luz que lo dejan deslumbrado.

En la Tierra, Izzy dice que ellos van al Digimundo, pero Davis dice que él también va; TK dice que no es posible, por lo que entonces Davis comienza a discutir con él. En el transcurso de la discusión, la pantalla del ordenador se enciende, y los rayos de luz salen disparados hacia Davis, Yolei y Cody, a los que se les proporcionan nuevos "digicomunicadores". Una vez están todos con ellos, T.K., Kari y Davis consiguen entrar en el Digimundo. Una vez allí, Davis se da cuenta de algo mágico: tiene una chaqueta nueva con un diseño (hor-tera...esto...) fantástico con una llama dibujada, en lugar de su camisa azul. De repente docenas de Numemons salen de una



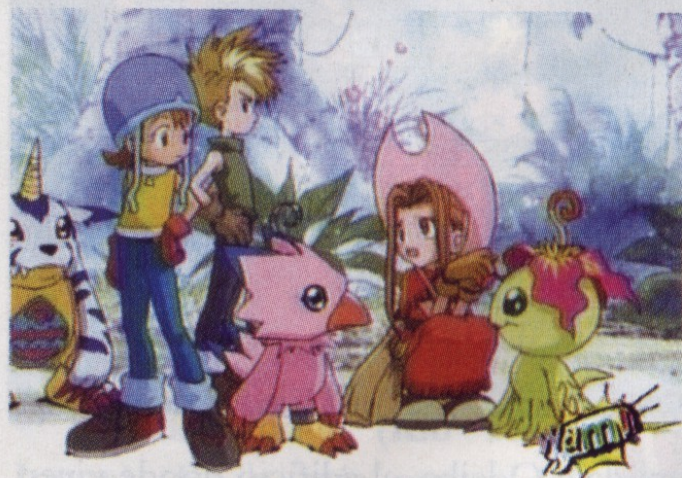
maquina expendedora, convirtiéndose de este modo en el primer "digiobstáculo" (gomen por "digihablar" demasiado)

Cuando consiguen alejarse de semejantes bichitos, encuentran a Tai y a los otros. Patamon y Gatomon felizmente son de nuevo reunidos con TK y Kari. Gatomon les cuenta lo sucedido con el Emperador Digimon, y como su malvado plan disminuye su energía,



haciéndolos débiles y haciéndoles imposible su digievolución. TK le dice a Davis que le muestre su "digicomunicador" a Gatomon, y éste al verlo, dice que Davis está al servicio del emperador. El pobre chico, asustado y enfadado se enfrenta a los digimons, llamándoles monstruos y les dice que simplemente había conseguido el comunicador porque le había sido asignado cuando salió del ordenador.

Entonces Tai se da cuenta de que los rayos de luz que él había visto antes, eran los tres nuevos comunicadores, por lo que se pregunta por los otros dos.





Davis hacia la cueva para evitar que sufra algún daño, pero no puede evitar que este ataque haga que Kari caiga y se disloque el tobillo. Veemon se levanta y le dice a Davis que él puede digievolucionar si abre el huevo con el suficiente coraje. Tai anima a Davis que lo intente pero no puede.

En la sala de ordenadores, Yolei enfadada, le sigue preguntando a Izzy dónde están los otros y que es exactamente el mundo digital y los digimons. Izzy dice que él no sabe de lo que ella habla, pero entonces ella le muestra su comunicador, preguntándole qué es, y diciéndole que Cody también tiene uno de esos.



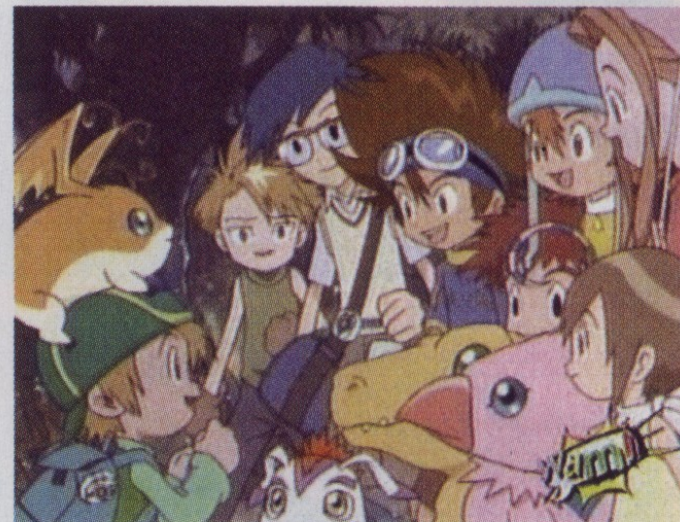
Pero cuando el Monochromon esta a punto de atacar a Kari, Davis consigue abrir el huevo gritando "¡Digiarmor!" con lo que Veemon digievoluciona y se convierte en Flamedramon (imaginaoslo con la música de la tele ^-^).

Flamedramon comienza a luchar con Monochromon, alejándolo de Kari, y derrotándolo destruyendo su Rueda Negra.

Cuando termina la pelea y Flamedramon vuelve a ser Veemon, una luz naranja de estado liquido aparece en el comunicador de Davis, y él encuentra un miniordenador en su bolsillo. Veemon dice al chico que han trabajado bien en equipo y Tai, asombrado por la valentía de Davis le regala sus gafas protectoras (ya que las del muchacho habían sido destruidas en la pelea) Este es el momento mítico de esta segunda parte de Digimon.

Todos ellos comienzan a caminar por el bosque y encuentran un pequeño televisor, en el cual ven el mundo real, y a Yolei, Cody e Izzy estan en casa de Cody comiendo unos apetitosos bocaditos que preparó su madre.

Después de esto, los cuatro niños son aspirados por la televisión y terminan de nuevo en la sala de ordenadores de su colegio. Y eso es todo... espero que os haya parecido emocionante y que disfrutéis si llega a



emitirse por aquí alguna vez.

Ahora ya solo nos queda esperar que alguna cadena compre la susodicha serie y disfrutar de las nuevas aventuras de Davis y compañía. Estoy seguro que si Digimon Zero 2 es emitida en nuestro país, revolucionaría a mas de uno, no dejando una duda de cuáles son las mejores mascotas virtuales. Yo desde luego no tengo ninguna duda. ¡Arriba el mundo Digimon!

Alberto Díez "GuiLe"
EdWarner@mixmail.com

SANDLAND

サンドランド



鳥山 明
BIRD STUDIO

SAND LAND

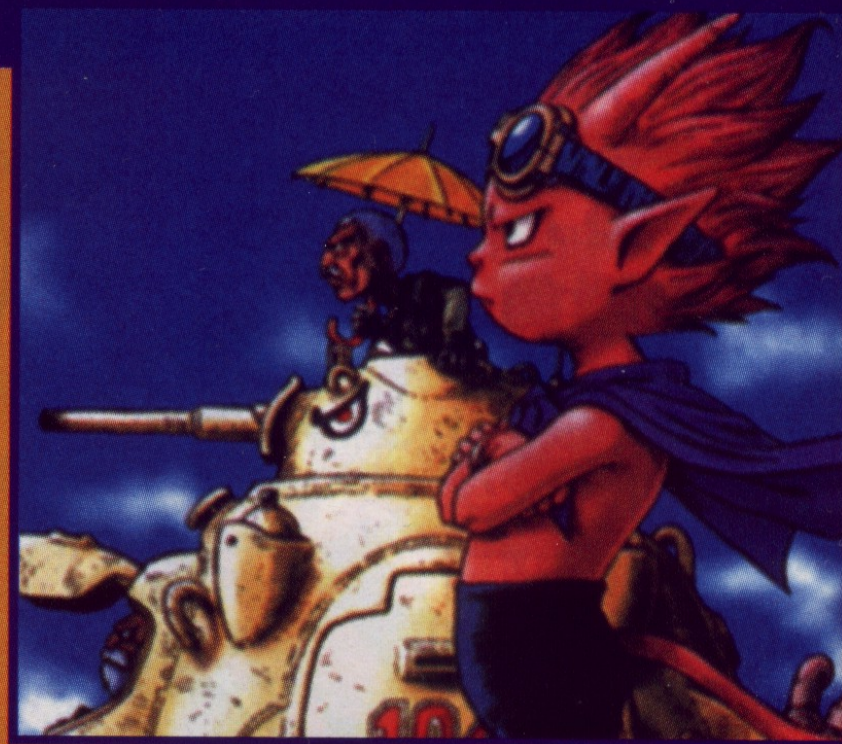
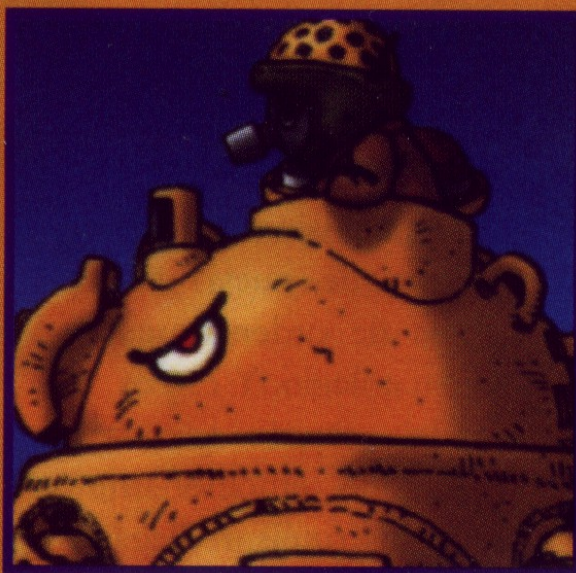
Lo último de Toriyama

Toriyama sigue en el limbo. El autor de los mega-éxitos *Dr. Slump* y *Dragon Ball* sigue en su pseudo-retiro desde que en 1995 dio por terminado en las páginas de la revista de Shûeisha para público juvenil *Shônen Jump* su éxito más sonado, el fenómeno que abrió definitivamente las puertas en nuestro país al manga y al anime: *Dragon Ball*.

El “bello durmiente” Toriyama

Hay que decir que el amado por muchos y odiado por tantos otros

Toriyama-sensei no ha estado cruzado de brazos durante estos casi seis años. Ha publicado esporádicamente historias cortas de un sólo tomo (*Cowa!* y *Kajika*) y varias historias de unas veinte páginas recopiladas en *Toriyama Akira – Maru – gekidan 3* (*Teatro Manga 3*) y otras todavía no recopiladas en tomos (por



cierto, **Toriyama** es uno de los poquísimos y contadísimos mangakas que puede decir que TODA su obra está publicada en España). Ninguna de estas obras ha sido éxito sonado, ni siquiera ha tenido un relevo especialmente grande. De hecho, hubieran pasado comple-



tamente desapercibidas si no hubiesen estado firmadas por el dibujante de Arale.

Pues bien, este letargo de seis años, interrumpido por las contadas incursiones que acabamos de especificar, parece que sigue siendo eso, un letargo. Pero al menos, podemos disfrutar de una nueva obra de **Tori**, una obra sin demasiadas pretensiones pero que proporciona un buen rato de lectura entretenida: estamos hablando de *Sand Land*, cuyo único tomo recopilatorio salió al mercado japonés en Noviembre del 2000.

Un manga 100% Toriyama

Para los que critican a **Toriyama** tildándole de no





saber dibujar, diremos que el mismo **Toriyama** ha dibujado por entero este manga, al parecer sin asistentes. Es una oportunidad para comprobar que lo que hizo famoso a este autor no fueron sus “esclavos” de la mesa de dibujo sino su propia pericia como dibujante y guionista. El propio autor destaca en la nota de presentación que tuvo que sudar tinta para completar por sí solo este manga, puesto que en él sale un peculiar

tanque que (por lo visto) es un “infierno” dibujarlo.

También comenta que al principio se arrepintió de su tozudez por quererlo acabar él solito pero que al final pudo hacerlo, no sin antes maldecir sus ideas de bombero.

La acción de *Sand Land* transcurre en un futuro hipotético en el que el agua ha desaparecido casi por completo, siendo el planeta una especie de extensión desértica en la que las personas intentan sobrevivir como sea. El rey es quien controla toda la distribución de agua, a precios astronómicos, por lo que el individuo se está forrando a costa de sus súbditos. En *Sand Land*, los humanos cohabitan con los demonios y seres sobrenaturales, liderados cómo no por

Satanás (pero hay que decir que **Toriyama** no nos pinta a estos seres como bichos malvados sino como seres traviesos y divertidos).

El argumento

La historia empieza cuando un hombre de unos 60 años, Lao, se presenta ante la morada de los demonios para pedir su ayuda en una misión: intentar encontrar la mítica “fuente espejismo” para poder saciar la sed de su pueblo sin tener que comprar el agua al rey por exorbitantes cantidades. Lao consigue

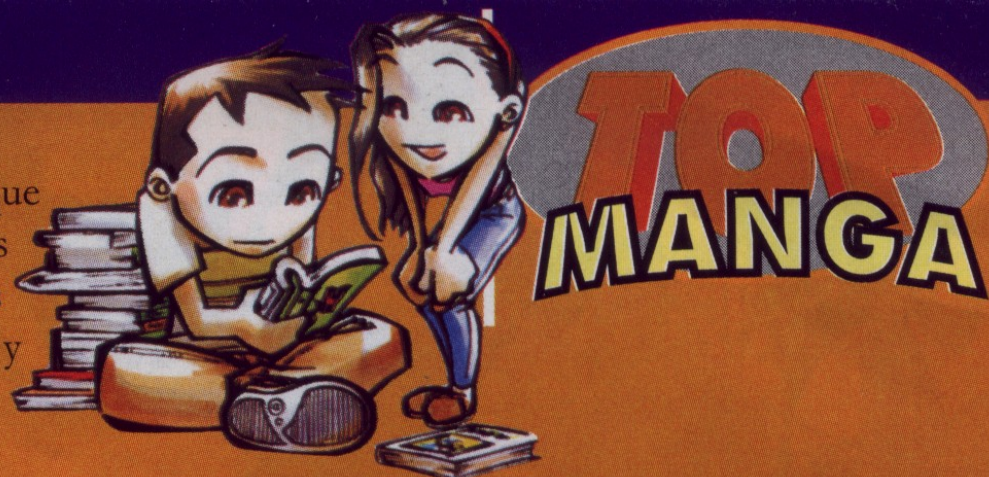
convencer a Belcebubú el hijo de Satanás, para que le acompañe, prometiéndole una “Playstation 6”. Belcebubú exige a su anciano consejero, el cascarrabias pero muy sabio Chief, que vaya con ellos.

Así pues, el grupo se pone en marcha para buscar esa “fuente espejismo”, un viaje trepidante en el que conseguirán chorizar un tanque del ejército del rey. Un viaje en el que se tendrán que enfren-

tar a astutos estrategias militares y en el que se descubrirán impactantes verdades sobre el pasado de Lao y sobre las maquinaciones del estúpido rey, que no es más que una marioneta controlada por el decrepito general Zeu.

Guiños y plagios

Huelga decir que el autor de *Son Goku* no se ha matado demasiado en el argumento, puesto que es una copia casi descarada de



la película americana *Tank Girl* (lo de la ambientación desértica, lo del tanque, lo de alguien que controla el agua...), con guiños a la película *Dune* (el general Zeu es clavado al barón Harkonnen y hay una escena en la que aparece un enorme gusano del desierto) o a la película *El barón de Münchhausen* (hay unos bandidos a los que sólo les falta montarse en una bala de cañón para ser idénticos a los protagonistas de esta película). ¡Y seguro que hay otros guiños que se me han escapado!

En resumen, *Sand Land* es una historia, como digo, sin demasiadas pretensiones, no excesivamente brillante ni en el plano gráfico ni en el argumental, pero que distrae bastante. Es una buena opción para conseguir cuando se publique en España, porque es un sólo tomo, no se hace pesado, y además sacia la sed de los miles de fans de **Toriyama** que hay en nuestro país. Esperemos que pronto podamos encontrar las aventuras de Lao, Belcebubú y Chief en las tiendas de cómics.

Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com





井上雄彦

Vagabond by
Inoue Takehiko

原作 吉川英治 宮本武蔵 より



VAGABOND

Takehiko Inoue cambia de registro

Takehiko Inoue, autor que se convirtió en una auténtica estrella del manga a raíz del macro éxito cosechado con su cómic de básquet *Slam Dunk*, se supera día a día. Esta vez, Inoue nos sorprende con una fabulosa adaptación de la novela "Miyamoto Musashi", la historia del samurai más legendario de Japón, en un más que sobresaliente manga para público adulto: *Vagabond*.

Perfil de Takehiko Inoue

Takehiko Inoue nació en 1967 y debutó en 1988 con la historia corta "Kaede paapuri" (El arce púrpura), con la que ganó ni más ni menos que el Premio Tezuka (¡con 21 años!), un premio inventado por la editorial Shûeisha para cazar nuevos talentos jóvenes. Y vaya si lo cazó, ¡y bien cazado!. En 1989 debuta en la revista mensual *Gekkan Shônen Jump* con *Chameleon Jail* (2 volúmenes) y en 1990 empieza el que sería su manga más conocido (hasta el momento): la historia de básquet *Slam Dunk* (31 volúmenes), que le situó como uno de los mangakas más famosos de Japón, generó un



exitoso anime, e hizo que su obra traspasara las fronteras de Japón para llegar a Asia y a Europa (Corea, Hong Kong, Singapur, Tailandia, Taiwan, Malasia, Italia y Francia). Es inexplicable que una historia como *Slam Dunk* no haya llegado a nuestros quioscos, ni siquiera a nuestras pantallas... Es del todo incomprendible que se haya dejado escapar una joya así, máxime cuando en los países vecinos Italia y Francia han visto tanto el manga original como el anime basado en el mismo. Tras finalizar *Slam Dunk* en 1996, publicado en la que hace unos años fue la revista de manga más vendida de la historia, *Shônen Jump*, entre



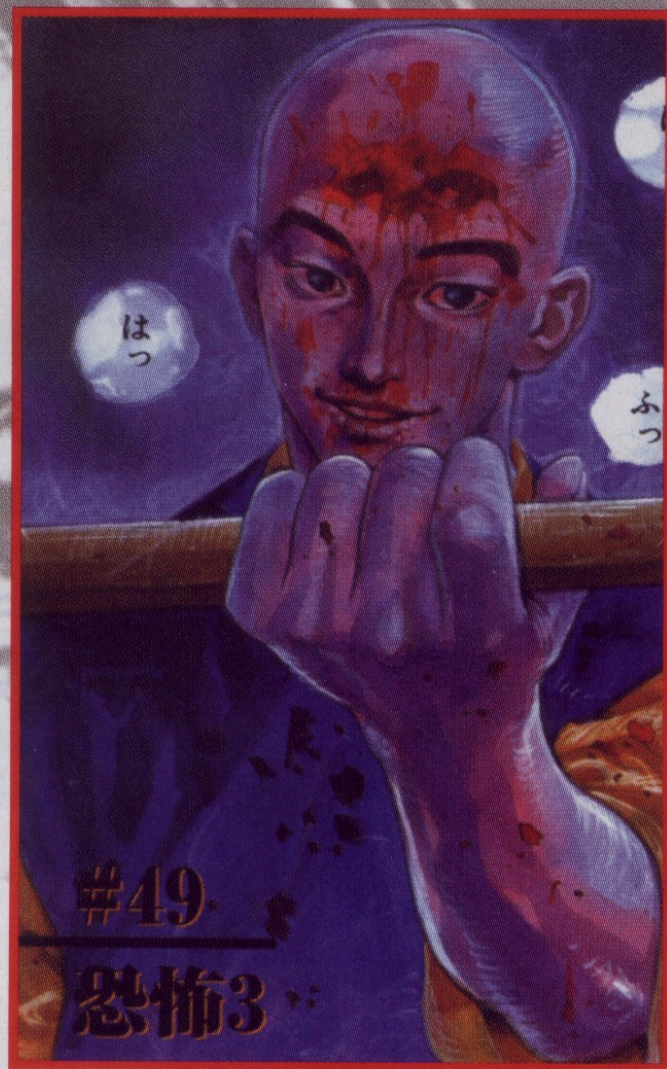
1990 y 1996 (compartiendo páginas con archifamosos hitos como *Dragon Ball*, *Rurôni Kenshin*, *Yû Yû Hakusho*...), Inoue se dedicó momentáneamente a una efímera nueva historia de cuatro volúmenes, *Buzzer Beater*, entre 1997 y 1998 (por cierto, existe una versión on-line de

este manga e incluso encontraréis la traducción al inglés. *Dôzô o-tanoshimi ni:* <http://www.itplanning.co.jp/bb.html>). Desde el año 1998, Inoue se dedica al manga que nos ocupa en este artículo, *Vagabond*, un cómic que está siendo un auténtico fenómeno...

De Takezô Shinmen a Musashi Miyamoto

En los años 30, Eiji Yoshikawa escribió una de las novelas épicas más populares de todo Japón, "Miyamoto Musashi", que contaba la historia del samurai más legendario de todos los tiempos, Musashi

Miyamoto. Una historia muy bien escrita que se ha convertido en libro de cabecera de muchos japoneses por su profundidad y su carisma. Para más información, diremos que el libro está traducido y publicado en español. Concretamente, la editorial



Martínez Roca publicó hace unos años los cinco tomos de los que consta esta magnífica obra literaria. Si tenéis la oportunidad de conseguirla, no lo dudéis un instante, disfrutaréis leyendo una buena obra, que a veces es muy bueno desconectar un poco de tanto manga y anime, ¡caramba! Por cierto, en la *Dokan 5* (qué tiempos aquellos...) se comentó esta novela en la sección de cultura...

Tras sufrir esta novela múltiples adaptaciones en películas, series televisivas e incluso otros manga, Takehiko Inoue tuvo la idea de readaptar la obra, esta vez en un nuevo cómic al que puso el título de "Vagabond". El manga, inexplicablemente, está siendo serializado en la revista *Morning*, de la editorial Kôdansha. El "inexplicablemente" se justifica porque es casi impensable que la editorial Shûeisha haya dejado escapar a un monstruo del manga como es Inoue para dejarle publicar en las páginas de una revista de la empresa de la





competencia (la rivalidad empresarial en el mundo editorial japonés es realmente brutal). ¡Los de **Shûeisha** deben de estar tirándose de los pelos ahora, al enterarse de lo que han dejado escapar (enseguida veremos hechos y datos concretos)!

Un manga "seinen"

Mientras las anteriores historias de **Inoue** eran eminentemente *shônen*, es decir, para un público juvenil, *Vagabond* apunta a un público más adulto. No en vano se publica en una de las revistas



más prestigiosas y de mente abierta de manga adulto, *Morning* (curiosidad: ¿sabíais que autores españoles han publicado mangas en las páginas de esta revista? Igual un día le pido a Ridli que me deje hacer un artículo sobre este curioso tema...). Antes de seguir adelante, diremos algunos datos y hechos: cuando sólo había 8 tomos publicados, *Vagabond* obtuvo el récord absoluto de ser el manga para adultos que vende más rápidamente la friolera de ¡11 millones de tomos! (¿lo comparamos con las tiradas de mangas que se hacen en España?). ¿Alguien puede imaginar cuántos tomos se pueden llegar a vender si este manga supera (y por lo visto va por el camino de hacerlo) la veintena o treintena de tomos?

Cuando sólo habían cinco volúmenes publicados, *Vagabond* consiguió el premio absoluto de **Kôdansha** al mejor manga publicado entre 1999 y el año 2000.

En Noviembre del pasado año recolectó el 12º premio del **Festival de Artes Mediáticas de la Agencia de Asuntos Culturales** al mejor manga del 2000, categoría absoluta. Ya se está publicando en Corea, Taiwan, Hong Kong, Singapur, Malasia, Tailandia e incluso en Italia. Con estos datos, ¿alguien se atreve a negar que estamos ante una nueva obra maestra?

El argumento

Hasta ahora me he dedicado a alabar la gran obra de **Inoue**, pero la verdad es que poco he comentado sobre ella. Vamos allá, entonces.

La historia empieza tras la horrosa batalla de Sekigahara, batalla en la que las fuerzas del heredero del *taiko* (gran general) Hideyoshi Toyotomi



lucharon contra las fuerzas de Ieyasu Tokugawa por el control del Japón en el año 1600. Tokugawa ganó esta decisiva batalla, lo que favoreció un control brutal del nuevo *shôgun* (generalísimo) sobre los *daimyô* (gobernadores dictatoriales de las provincias). La batalla de Sekigahara se considera el punto inicial de la nueva era Edo (curiosamente, en otra obra maestra del manga, *Rurôni Kenshin*, se nos cuenta el final de esta era

Edo y el inicio de la nueva era Meiji).

Pues bien, el manga empieza justo después del final de esta sangrienta batalla, escenario del que dos de los supervivientes del ejército derrotado, amigos desde la infancia, intentan escapar con vida.

Estos dos personajes son Takezô Shinmen y Matahachi Hon'iden. Varias situaciones muy

comprometidas nos muestran a Takezô en plena y brutal batalla, en la que con una simple espada de madera derrota implacablemente a sus enemigos. La historia nos cuenta las tribulaciones de Takezô, que poco a poco va pasando de ser un bandido de lo más fanfarrón que busca a alguien más fuerte que él, a cambiarse el nombre a Musashi Miyamoto y a convertirse en el samurai más grande y legendario de Japón (Takezô y Musashi son dos posibles lecturas de los mismos kanji y Miyamoto

es el nombre de su pueblo natal). Matahachi, por su parte, pasa los años siguientes a Sekigahara siendo una auténtica piltrafa humana, hasta que se apropia del nombre y de la fama de un samurai caído ante sus ojos, Kojirô Sasaki y, picado por el éxito que está consiguiendo su ex-amigo de la infancia Musashi, se convierte en otro legendario samurai que intentará combatirlo.

Tanto la novela como el manga poseen un complicado argumento muy bien conseguido, páginas en las que seremos testigos de sangrientas batallas, de auténticas perlas de la filosofía oriental y de escenas memorables.

Consideraciones generales

Los primeros cuatro tomos de *Vagabond* son muy fieles a la obra original de **Yoshikawa**, siguiendo con gran minuciosidad la trama de la novela. Es a partir del quinto volumen en el que **Inoue** empieza a ver el brutal éxito que está consiguiendo y da un poco más de protagonismo a las batallas de Musashi, seguramente para alargar la vida de su historia. Si te gustan los mangas de samuráis, te recomiendo que consigas el volumen 5 de *Vagabond*, dedicado casi enteramente a una **MAGISTRAL** batalla entre Musashi, con su espada de madera, contra Inshun, monje de un templo de Nara que lucha con una lanza.

En el manga se ha logrado repre-

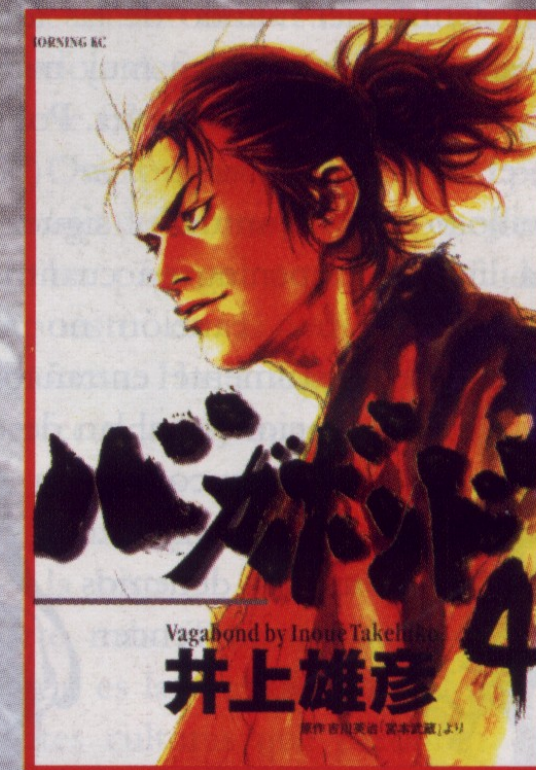


sentar muy bien el brutal carácter de Musashi y su fuerza hercúlea. Musashi se dedica con su espada de madera a reventar cráneos y partir huesos de modo despiadado, acabando muchas veces bañado en la sangre de sus enemigos. Musashi no se rinde, Musashi no huye, Musashi es una bestia humana obsesionada con ser el número uno. El monje Takuan se encargará primero de bajarle un poco los humos y de hacerle ver que lo que hace no está precisamente bien. Pero lo que realmente le hará abrir los ojos será encontrar a alguien tan o más fuerte que él, el monje Inshun, lo que le provoca un auténtico shock mental y espiritual.

A partir de ese momento, Musashi empieza a centrarse más y a dominar su furia hasta llegar un día a ser el legendario guerrero que inventó la técnica “*ni ten ichi ryû*”, que consiste en el dominio simultáneo de las dos espadas de un samurai, la larga y la corta. El personaje real de Musashi escribió en su vida un libro considerado como el

libro de cabecera del samurai, llamado “*El libro de los cinco anillos*” (comentado en *Dokan* 15).

Hasta ahora hemos hablado del argumento, pero no del dibujo. Me temo que las ilustraciones que acompañan a estas líneas hablan por sí solas. **Inoue** está haciendo una auténtica obra de arte con este manga, con un dibujo extremadamente detallado y precioso, insuperable. De hecho, me atrevería a decir que es el manga mejor dibujado que he visto en mi vida. Fabulosas viñetas a toda página, derroche de detalles, caracterización perfecta de los personajes, fabulosas páginas a color (unas 10 en cada tomo) realizadas con acuarelas... Aunque no entiendas japonés, te recomiendo que si ves algún tomo de



Vagabond en alguna tienda te lo compres. Sólo con ver los dibujos vas a babear tanto como yo, seguro... ¡Ahhhh, si algún día alguien se atreviera a traernos este manga a nuestro país *suspiro*...!

Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com





BOYS BE...

---ORIGINAL SOUNDTRACK---

Aquí estamos un mes más para comentar las mejores bandas sonoras del mundo del anime. Esta vez, el turno le ha tocado a *Boys Be...*, uno de esos entrañables shōjyos que pocas veces salen de su país nativo, y que, como no, gozan de una música muy romántica y pegadiza.

La banda sonora de *Boys Be...* consta de dos CDs de dos y veintisiete pistas respectivamente. El primero de ellos, interpretado exclusivamente por Maeda Aki, corresponde al segundo single de esta idol, y en él encontramos diferentes versiones del opening y ending de la serie. El primero de ellos, titulado "*Daijōbu*" ("Estamos bien"), es una de las canciones más pegadizas que existen dentro del mundo de las idols japonesas, con una música muy melodiosa y una letra bastante bonita. Por su parte, el ending, "*Minna ga ii ne*" ("Es maravilloso estar juntos"), sigue la misma línea del opening en cuanto a música, siendo una canción no tan pegadiza, pero igualmente entrañable.

Ambas canciones hablan de los problemas cotidianos —el amor, los amigos...— y como no debemos dejarnos vencer por ellos.

Por lo que al segundo CD respecta, se integra casi en su totalidad por música de fondo, aunque con bastantes excepciones, como son la primera pista (opening), y los tracks 5, 8, 14, 19, 25, 26 (ending) y

27. Dentro de la música ambiental, podríamos dividir en dos partes este segundo CD. Por un lado, las 19 primeras pistas, que mezclan piano, violín y guitarra, dando ésta última un cierto tono de alegría, poseen un estilo parecido al de series como *KareKano* (integrada en el mismo género), y están llenas de vitalidad. Con ellas contrastan las pistas 20-24, que prescindan de la guitarra y abusan del piano, proporcionando así una cierta nostalgia al CD. Dentro de estos, uno de los mejores temas es el 24, que da comienzo al primer episodio y con ello a toda la historia de la serie. Las pistas siguientes, vocalizadas por Maeda Aki, son también algo tristes, a diferencia de sus precedentes —aunque esto, claro está, no es más que algo subjetivo—, que deben bastante a sei-

yuus tan famosas como Hayashibara Megumi o Miyamura Yuko.

En general podríamos catalogar esta banda sonora como una más, sin demasiadas pretensiones. Salvo por las ilustraciones que acompañan al CD, es suficiente con recurrir al single de Maeda Aki o al resto de su discografía para poder disfrutar de la mejor música del segundo CD. Aunque claro está... las ilustraciones de *Boys Be...* son las ilustraciones de *Boys Be...*

César Guarde

therecones-owner@egroups.com

Ficha técnica

Título: Boys Be...

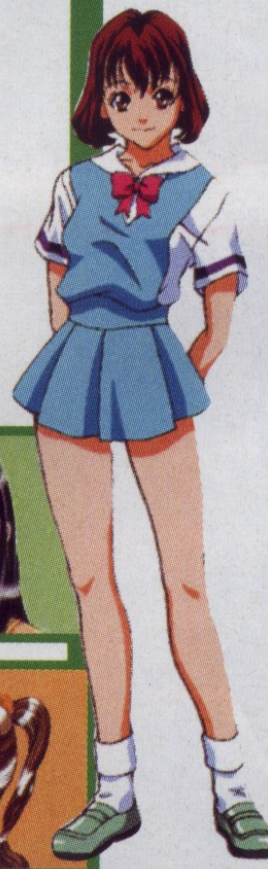
Interpretación: Maeda Aki

Letras: Mori Hiromi

Composición: Watanabe Mirai

Arreglos: Yoshimata Yoshi

Produce: Studio King Records



Satoshi Shiki

La historia de Satoshi Shiki en nuestro país fue más bien efímera. Tras un éxitazo como Riot, pasó por las estanterías de las librerías especializadas sin pena ni gloria...y lo cierto es que todavía no podemos encontrar una explicación aceptable. Su caso es uno más de tantos (como muestra un botón: Kenichi Sonoda, Masami Kurumada, Izumi Matsumoto etc...).

La explicación podría ser el auge tremendo del anime en los últimos años en nuestro país, que ha perjudicado en gran medida la producción de manga en las librerías. Pero lo cierto es que la desastrosa política editorial, de las compañías patrias, es más que responsable de la caída del manga por estos lares.



El caso de Shiki-Sensei es uno más, pero lo cierto es que es uno de los más flagrante, y sangrantes dicho sea de paso. Porque si bien los amantes de Riot tuvieron su buena dosis de acción y diversión la que se suponía que iba a ser una de las grandes revelaciones del lejano 97 la magnífica Kamikaze, se quedó más colgada que un jamón, y de nuevo debemos preguntarnos ¿por qué?.

Los ingredientes: acción, sangre, tiros, seres mágicos, poderes que llevan a peleas espectaculares, y la necesaria dosis de sexo para hacer el cóctel más atractivo...Pero sobre todo una buena historia, que hoy por hoy ya es mucho pedir.

Entonces ¿qué es lo que pasó?. Bueno...en primer lugar se argumentó que en el momento de su publicación la serie no había avanzado mucho más en Japón,..ok hasta aquí todo muy lógico. Pero la verdad es que tras publicar en España el primer tomo en tres números, nunca más se ha hecho mención a la serie, y se han dejado en el aire los dos tomos siguientes, los mejores a mi parecer, en los que se resuelve todo el intríngulis, y la acción llega a cotas espeluznantes.

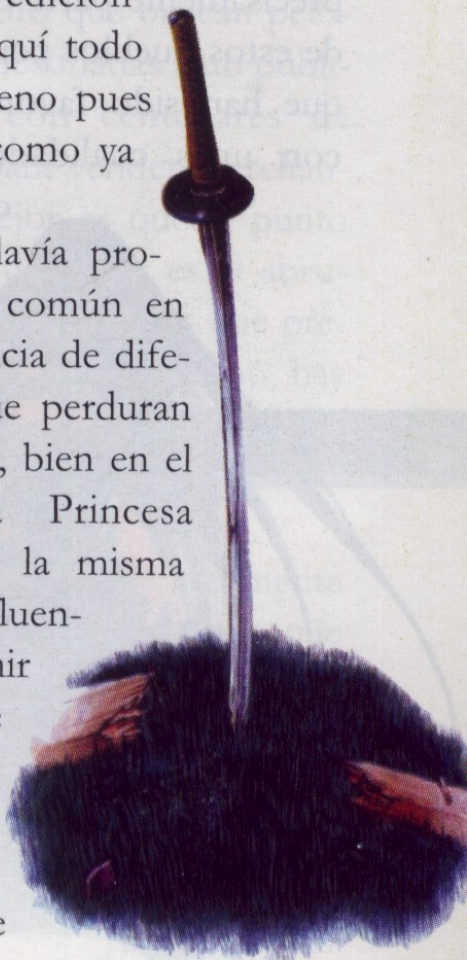
La historia comienza en 1997 cuando la shonen decide renovar su línea de publicación y decide encargar a un dibujante novel que renueve el estilo, con una obra no muy larga y lo suficientemente atractiva como para que los lectores volvieran a recuperar la ilusión. El elegido fue Mr. Shiki que ya



había cosechado en Japón bastante éxito con Riot Pero lo cierto es que la primera renovación corrió a cargo del propio autor, y es que el estilo como dibujante cambia muchísimo, volviéndose mucho más estilizado, y agresivo, y dándole definitivamente el toque adulto que le faltaba a Riot.

Otro punto a su favor es el perfecto trabajo de tramas, pero lo mejor venía en las páginas a color, incluidas por supuesto en la edición japonesa. Hasta aquí todo perfecto ¿no?, bueno pues lo cierto es que como ya he comentado

la historia todavía promete más. Tema común en Japón es la presencia de diferentes culturas que perduran en el Japón actual, bien en el ejemplo de La Princesa Mononoke, o en la misma Kamikaze. La influencia bien podría venir de la realidad. De hecho, el pueblo Ainu, que vivió, y vive todavía al norte de la isla de

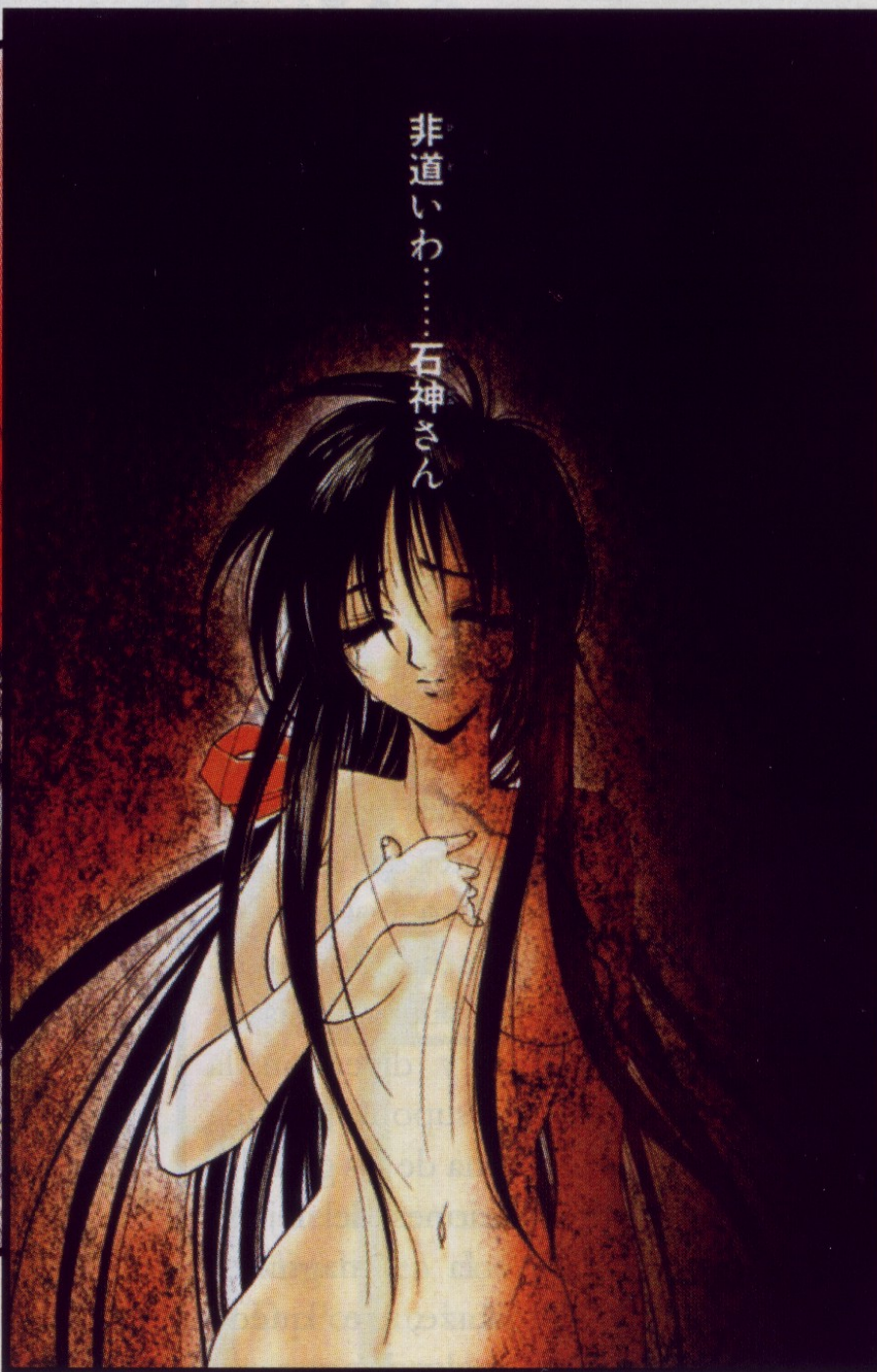




Hokkaido, ha conservado durante siglos su independencia lingüística y cultural, e incluso físicamente son muy diferentes a los pueblos del Japón, y actualmente se especula sobre su origen procedente de la migraciones mongolas en el Paleolítico inferior.

El caso (y sin irnos demasiado de la olla), es que los principales protagonistas de Kamikaze, son precisamente parte de uno de estos pueblos perdidos, que han sido favorecidos con unas cualidades...**especiales**. El

caso es que estos individuos se hacen llamar a sí



mismo los Kegai no tami, que en España se tradujo como lo habitantes

insumisos del kegai, y a lo largo de los años se han ido dividiendo en dos fracciones enfrentadas.

La primera vive entre los humanos corrientes y molientes, y son para simplificar los malos malos, que sirven a dos grandes señores que tienen el poder de

controlar los elementos: Fuego y Aire. Su objetivo es resucitar a las 88 bestias míticas para arrasar la Tierra, o como la conocen ellos "El mundo de Barro". Lo cierto es que estos demonios fueron



ña piedra en su mano, que por lo visto encierra su intuición y le hace un adversario formidable.

Para ayudarlo en su misión se le entrega una espada de leyenda, indestructible y tremendamente poderosa (¿una alusión a la mítica Kusanagi entregada por el Kami Susano-o a los mortales del clan Minamoto, y que años después se convertiría en uno de los símbolos del Japón imperial?).

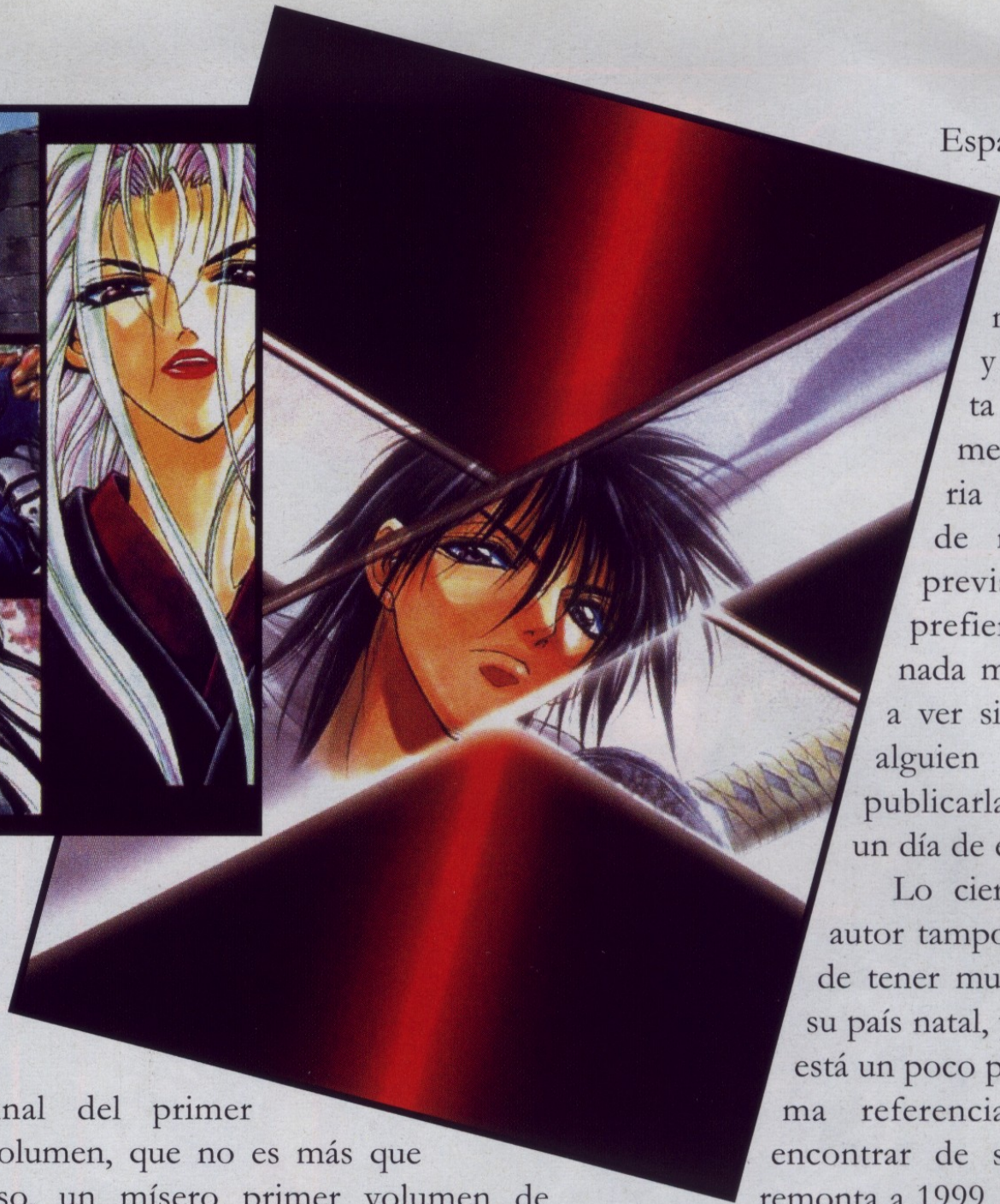
Durante la historia se revela que la reencarnación de la mítica mujer del agua, no es otra sino una estudiante huérfana, un tanto apocada, que



desterrados del mundo gracias al poder de la Mujer del agua, pero en la actualidad ésta se encuentra en paradero desconocido y los Kegai disidentes no escatiman medios para encontrarla. Mientras tanto, los habitantes del Kegai originales crían a un niño que según la leyenda está destinado a ser el Hombre de la Tierra, el cual nace con una extra-

se llama Misao y no recuerda nada de su pasado. Para despertarla y conseguir

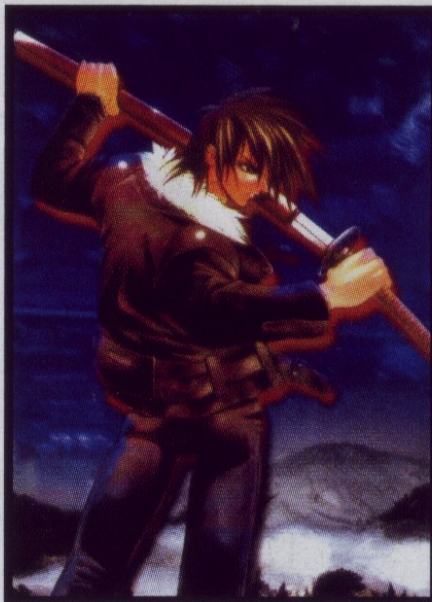




España debido a su reducida extensión), en los que el nivel de dibujo y guión aumenta considerablemente y la historia se desarrolla de manera nada previsible. Pero prefiero no decir nada más sobre ella, a ver si hay suerte y alguien se decide a publicarla en España un día de estos.

Lo cierto es que el autor tampoco ha debido de tener mucha suerte en su país natal, y últimamente está un poco parado. La última referencia que pude encontrar de su trabajo se remonta a 1999, con un calendario espectacular basado precisamente

en Kamikaze, en los que el talento del autor queda muy patente, sobretodo en su espectacular uso del color, y la evidente publicación en Japón de la obra en Takobouns. Como digo nada del otro jueves para alguien con tanto talento, y que nos hace pensar si hace falta dibujar historias estúpidas sobre enanos medio monos sin cerebro que buscan pelotitas, o sólo series destinadas a un público más infantil con centenares de maquetas ideales para vender merchandising. O a lo mejor es que el punto clave de este tipo de series es el abrumante número de evoluciones que presentan...y claro en Kamikaze no hay



final del primer volumen, que no es más que eso, un mísero primer volumen de introducción, y que permite al autor presentar una grafía sorprendente; y la aparición de personajes tan atractivos como Beniguma, una niñita de lo más inocente, pero que ya quisieran algunos tener su sangre fría, la condenada.

Como digo, lo peor de la historia es que es una introducción, y como tal te deja con ganas de mucho más. Pero como siempre las editoriales españolas no estuvieron por la labor y prefirieron dejarnos con la miel en los labios. Como ya he dicho antes, en Japón se han publicado hasta la fecha dos volúmenes más (lo cual sería ideal para su publicación en

que se una a ellos, los sanguinarios secuaces de los señores elementales deciden atacar el instituto en el que estudia Misao, dando lugar a una masacre de considerables dimensiones, y será este momento cuando el hombre de la



que se una a ellos, los sanguinarios secuaces de los señores elementales deciden atacar el instituto en el que estudia Misao, dando lugar a una masacre de considerables dimensiones, y será este momento cuando el hombre de la

Tierra aparecerá para llevar a cabo la profecía como guardián de Misao. Sin embargo esto no será una tarea fácil, puesto que el poder de este guardián todavía está muy lejos de poder competir con los grandes señores, y al final del primer volumen decide desaparecer para incrementar su poder.

En fin, emoción e intriga hasta el



nada de eso, entonces....

Más cabreado que habitualmente me despido, con la esperanza de que algún día el concepto de publicación sea algo menos arbitrario y dé más paso a la creatividad y la calidad, aunque claro...de utopías también se vive.

Motormouth

SPRIGGAN

La Película



El creador de "Akira" Katsushiro Otomo" a apostado fuerte por ésta una de sus últimas creaciones. Spriggan es un alarde técnico tanto en animación, como en efectos generados por ordenador.

El director de esta película es el genial Hirotugu Kawasaki, el director a su vez de la obra maestra "Stink Bomb" la segunda historia de "Memories". Su productor y conocido creador de las mejores obras de animación japonesa es el inimitable Katsuhiro Otomo, que da a la película su toque característico a la hora de contar una historia.

La película está basada en el manga de Hiroshi Takashige y Ryouji Minagawa, conocido en nuestro país como Striker, y aunque la película es bastante fiel al original, las diferencias

son notables.

La historia relatada en Spriggan es bastante sencilla, no por ello quiero decir que sea simple, sino que no desvía demasiado su atención en giros argumentales y subtramas.

Yo sin duda os recomendaría que leyeseis primero el manga y luego vierais la película, os aseguro que la disfrutaréis el doble.

La trama gira en torno a la repentina aparición del Arca de Noe en el monte de Ararat. La organización Arkham, la descubridora de este fabuloso hallazgo no puede realizar sus tareas espeleológicas con normalidad a causa de los continuos ataques de las fuerzas del coronel McDugal, por ello reciben la ayuda de dos Spriggan, que ayudaran a defender la base de operaciones de Arkham y repeler todos los ataques.

Los spriggan son las fuerzas de combate entrenadas por Arkham para defender sus operaciones multinacionales en países comprometidos, como es en este caso Turquía.

El protagonista de esta historia, Yu Ominae, no es sino uno de estos Spriggan, que a pesar de su corta edad se ha convertido en el número uno de los Spriggan de Arkham.

El otro Spriggan es Jacques Jacquemonde, un francés un tanto altivo, pero un buen compañero en el campo de batalla.

La batalla en el monte de Ararat se recrudece cuando mandan el coronel McDugal manda miembros cyborg a conquistar el campamento de Arkham. Lo cual es un intento fútil por parte del coronel ya que Jaques y Yu apenas tie-



nen problemas para eliminar a los miembros cyborg del ejercito enemigo, por lo cual el coronel McDugal tiene que presentarse el mismo para tomar al asalto la excavación.

El coronel McDugal es un ser híbrido con un cuerpo infantil dotado de unos poderes psíquicos terribles, que le causan terribles jaquecas, aunque eso es sólo un mero contratiempo sin importancia para él y para sus planes.

El coronel McDugal rapta de la excavación al profesor May y a la señorita Margaret, los encargados de la excavación patrocinada por Arkham.

Con la ayuda del profesor el coronel McDugal consigue abrir las puertas del Arca y de esta manera poder llevar a cabo su maquiavélico plan.

McDugal pretende hacer desaparecer a toda la raza humana con la ayuda del arca que no es sino una máquina que controla la atmósfera terrestre. Pero claro, no contaba en la testarudez de Yu ominae, que gracias a su inquebrantable fuerza de voluntad consigue vencer al melomaniaco coronel McDugal.

Lo único malo es que en el transcurso de la batalla con su último aliento el coronel McDugal activa la secuencia de autodestrucción del Arca. Yu desfallecido tras el combate no tiene

fuerzas para escapar de la trampa mortal que es ahora el Arca, pero gracias a la ayuda de última hora de Jacques consiguen escapar los dos con vida.

En un rápido resumen, es más o menos el argumento general de la película, la cual tiene grandes diferencias con el manga, no sólo en el estilo visual, muchísimo más realista que el manga. Esto se puede observar en varias partes de la película, por ejemplo en la llegada a Turquía, en la cual se pueden ver unos escenarios fantásticos en los que se demuestra la profesionalidad del equipo de animación que ha sabido representar las calles de Turquía a la perfección, y consiguen que la persecución que

se produce en la ciudad resulte creíble a pesar de la desmesurada agilidad de los protagonistas.

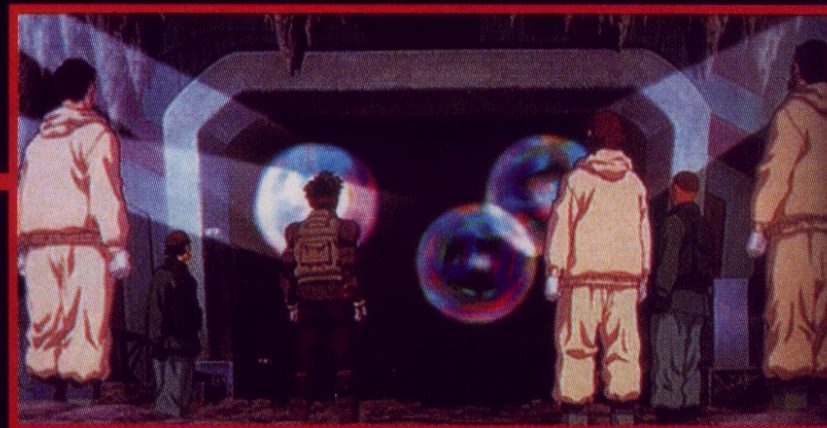
Es curioso, la llegada a Turquía no es parte del manga, sino que es una aportación del genio creativo de Katsushiro Otomo y la verdad un acierto de lleno, ya que la persecución por los barrios bajos de Turquía es mi escena favorita de toda la película.

Otro detalle de realismo lo dan las armas que aparecen en la película, todas son armas reales y en este aspecto la película es mejor que el manga,

la reproducción de la mp5315, el rifle de asalto de las SAS inglesas y las diferentes pistolas semiautomáticas son idénticas a las armas reales.



Otro de los añadidos de la película es la inclusión de un flashback de la vida de Yu



Ominae en la batalla final contra el Coronel McDugal.

En dicho Flashback se puede ver como Yu se convirtió en la máquina de matar que es ahora y cómo formó parte del proyecto COSMOS. El cual intentaba crear niños con capacidades especiales que pudieran servir de asesinos sin compasión en el campo de batalla.

Pero Yu consigue finalmente librarse del condicionamiento al que le habían sometido y de esta manera se enfrenta a sus antiguos amos masacrando a toda la compañía que se encargaba de entrenar a los niños.

En resumen, una película excelente, pero que deja mucho que desear si la comparamos con el manga que es de los mejores que he podido leer hasta la fecha. No es que sea una mala adaptación, sino que es imposible recrear el espíritu del manga con total exactitud en una película, aun así es preferible no perdersela.

Tormentosos saludos.
Sandstorm

Entrevista con...

Esther Albala, Videopresidenta de la Asociación de Manga y Anime TATAKAE



Hola de nuevo a todos vosotros, lectores de Dokan, aquí estamos otra vez con las entrevistas y esta semana le ha tocado el turno a una Asociación de Manga. Os preguntaréis quizás... ¿por qué una Asociación? Pues bien, asociaciones hay muchas y de muy varia-

Gabriel Knight: Hola Esther, me "congratula" estar aquí en la Asociación con todos vosotros.

Esther Albala: Nada, chico, es un placer.

GK: ¿Cómo se os ocurrió la idea de formar una asociación?

EA: Pues... nos dimos cuenta al realizar las III Jornadas de Manga de Zaragoza, que había muchísimas personas a las que le gustaba el manga en nuestro país, pero no nos conocíamos.

Por eso estaría bien

ASOCIACIÓN TATAKAE

DICIEMBRE sábados 18:30

- sábado 2 **MAGIC KNIGHT RAYEARTH**
- sábado 9 **LOVE HINA**
- sábado 16 **UMI GA KIKOERU (studio GHIBLI)**
- sábado 23 **ESPECIAL SERIES NAVIDAD RUMIKO TAKAHASHI**
- sábado 30 **ESPECIAL SERIES NAVIDAD (II parte)**

ASOCIACIÓN TATAKAE 18:30 **ENERO**

HAZTE SOCIO!!

ASOCIACIÓN TATAKAE Av. Navarra nº 54

PROYECCIONES DE JUNIO

- Record of Lodoss World** SÁBADO 3 DE JUNIO DEL 2000
- SLAYERS** SÁBADO 10 DE JUNIO DEL 2000
- Los Caballeros del Zodiaco** SÁBADO 17 DE JUNIO DEL 2000
- Kodomo no Omocha** SÁBADO 24 DE JUNIO DEL 2000

ATENCIÓN!!!

A PARTIR DE AHORA TODOS LOS SÁBADOS A LAS 18:30

GK: Si te parece empezaré, ¿vale?

EA: Cuando quieras.

GK: ¿Cómo definirías la Asociación Tatakae?

EA: La Asociación Tatakae nació en Zaragoza a principios del año 2000; en ella, nos hemos encargado de proyectar películas (anime) todas las semanas, de crear una biblioteca y una fonoteca manga y de organizar diversos actos, como cenas, charlas, cursos y presentaciones de fanzines. Pero sobretodo hemos conseguido reunir a mucha gente entablando así un montón de nuevas amistades.

GK: ¿Cuántos sois hasta ahora?

EA: Empezamos con once socios fundadores, y en un año hemos conseguido ser cerca de cien socios.

que nos reuniéramos y pudiéramos disfrutar todos del fenómeno. De este modo, junto a unos amigos a los que a todos nos gustaba el manga, nos reunimos y después de deliberar un rato, decidimos fundar la Asociación.

GK: ¿Cuándo os reunís y que hacéis?

EA: Nos reunimos todos los sábados a las seis de la tarde en el Centro Cívico Delicias de Zaragoza. Allí vemos películas de temáticas variadas (shonen, shojo, mechas, etc...), ya que intentamos satisfacer los gustos de todos. Las ponemos en versión original (japonés)

das intenciones, pero la Asociación Tatakae de Zaragoza ha demostrado en un año, que es digna de ser tomada en serio, organizando un montón de acontecimientos, como las Jornaicas de la misma ciudad, o incluso preparando a los socios para devorar manga enseñándoles el lenguaje materno de nuestros ídolos Ranma, Kenshin y compañía. En esta ocasión es Esther Albala, la vicepresidenta de la Asociación, quien nos ha atendido respondiéndonos con mucha simpatía a las cuestiones que le hacíamos. (Ah por cierto, no tengo fijación por Zaragoza, je, je, prometo que el mes que viene me pongo a "viajar" un poco más).



vosotros?

EA: Hombre, supongo que sí, je, je, socios somos todos, pero... eso habría que preguntárselo a cada uno por individual. Creo que sí, por las numerosas actividades que realizamos. No somos una asociación de "boquilla" y siempre estamos ideando cosas nuevas aunque a veces no nos salgan tan bien como nosotros esperamos, siempre intentamos mejorar.

GK: ¿Significaron las IV Jornadas de Manga de Zaragoza, algo importante para la Asociación Tatakae?

EA: Para la Asociación Tatakae, para la afición en general y para toda Zaragoza significaron un antes y un después porque hasta ese momento no se había visto algo parecido en nuestra ciudad, teníamos un espacio muy grande, los concursos y campeonatos le dieron mucha vida al asunto y

sobre todo la organización fue muy buena.

GK: ¿Ha pensado la Asociación algo de cara al Salón del Cómic de Barcelona o el próximo Salón del Manga?

EA: Sí, de momento pensamos estar presentes en un stand y daremos información para darnos a conocer por toda España y que consigan saber un poquito más de todos nosotros y de lo que hacemos. Habrá panfletos, fanzines, camisetas y tal vez hasta pegatinas (jo, parece una campaña electoral...^-^).

GK: ¿Crees que funcionaría igual la Asociación en Barcelona o Madrid?

EA: Mmmm, no sé, son ciudades distintas, y a lo mejor la gente por eso tiende a reunirse en grupos más reducidos. Por lo que he podido ver en estas ciudades, hay grupos muy distintos y sería muy difícil que estuvieran todos unidos; aunque con esfuerzo y trabajo... si realmente quieren formar una asociación seria, creo que se conseguiría igualmente y podrían cantar y reír con pajarillos, pío pío, trinando por las verdes praderas...

GK (con los ojos de punto): -_-

EA: No te pongas así, jajaja, que es una broma "cursi".



con subtítulos en español o inglés, según la disponibilidad del título, pero los socios, ya que son novedades, están encantados.

GK: ¿Crees que es importante el papel de una asociación de manga?

EA: Sí, claro, por una parte unirnos todos juntos hace que se haga realidad el lema "la unión hace la fuerza" y con ello, hacer las cosas mejores como las IV Jornadas por ejemplo, que fueron todo un éxito. Y de cara a la sociedad, la gente que pensaba que el manga es una cosa para críos, ahora nos respeta y nos toma un poco más en serio.

GK: ¿Los socios están contentos con



**La tarta de su primer aniversario!!
!que cumplais muchos mas!**

GK: Ejem, bueno... para concluir ya, dile algo a la gente que no es socia aún desde estas páginas...

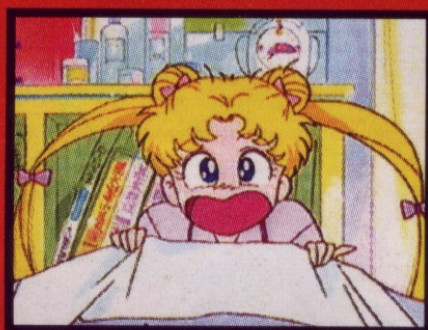
EA: Bueno, pues que si venís a la Asociación Tatakae, nosotros os estaremos esperando con los brazos abiertos y además siempre escuchamos las propuestas de todos para futuras proyecciones, realizaremos actividades y les ayudaremos en todo aquello que tenga que ver con el manga y la cultura japonesa. Estamos deseando ser más y tener a gente nueva... De verdad, si podéis pasaos por la Asociación. No os arrepentiréis.

GK: Bueno pues eso es todo. Muchas gracias por prestarnos un poco de tu tiempo...ah...y saluda al presi de mi parte...

EA: No ha sido nada; lo saludaré -je, je- descuida ...Hasta otra.

**PERFIL MANGA DE
ESTHER ALBALÁ:**

Manga preferido: Touch.



Personaje preferido: Usagi Tsukino.

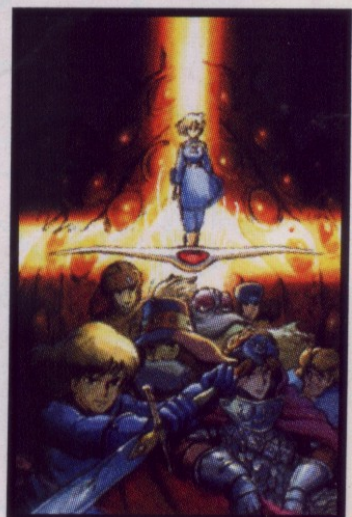
Serie favorita: Sailor Moon.



Película favorita:

Kaze no Tani no Nausicäa.

Le gustaría ser como...: Nausicäa.



**Gabriel Knight
el cazador de sombras**

ルーズソックス Loose Socks

The collected
illustration of U-JIN.





Este mes, nuestro Artbook no es tan convencional como los que venimos comentando hasta ahora. Este mes nuestro Art book no es un libro de ilustraciones sobre un famoso anime o un completo muestrario de los diseños de nuestro ova favorito, sino que es simple y llanamente una recopilación de ilustraciones inéditas de ese autor que muchos niegan haber leído, nos referimos a U-jin.

La mayoría de la obra de U-jin es de temática Hentai, pero no por ello se puede despreciar a un autor con un dominio tan grande de la anatomía femenina. Loose Socks esta repleto de las bellezas japonesas que sólo U-jin puede dibujar. Su estilo particular y su indiscutible talento le hicieron merecedor del título de rey del

Sukebe durante muchos años y en este Artbook se ven reflejados sin ninguna duda.

Losse Socks se divide en cinco partes, éstas se diferencian unas de otras por la temática de las ilustraciones que contienen. La primera es **PARTY** y todas las chicas de U-jin en esta parte del Artbook están preparándose para celebrar el año nuevo y la Navidad con el estilo inconfundible de U-jin.

Después está **WIND**, y claro está en esta sección las melenas y muchas partes del vestuario de las chicas son agitadas por el viento, descubriéndonos mucha más anatomía de ellas de las que quisieran.

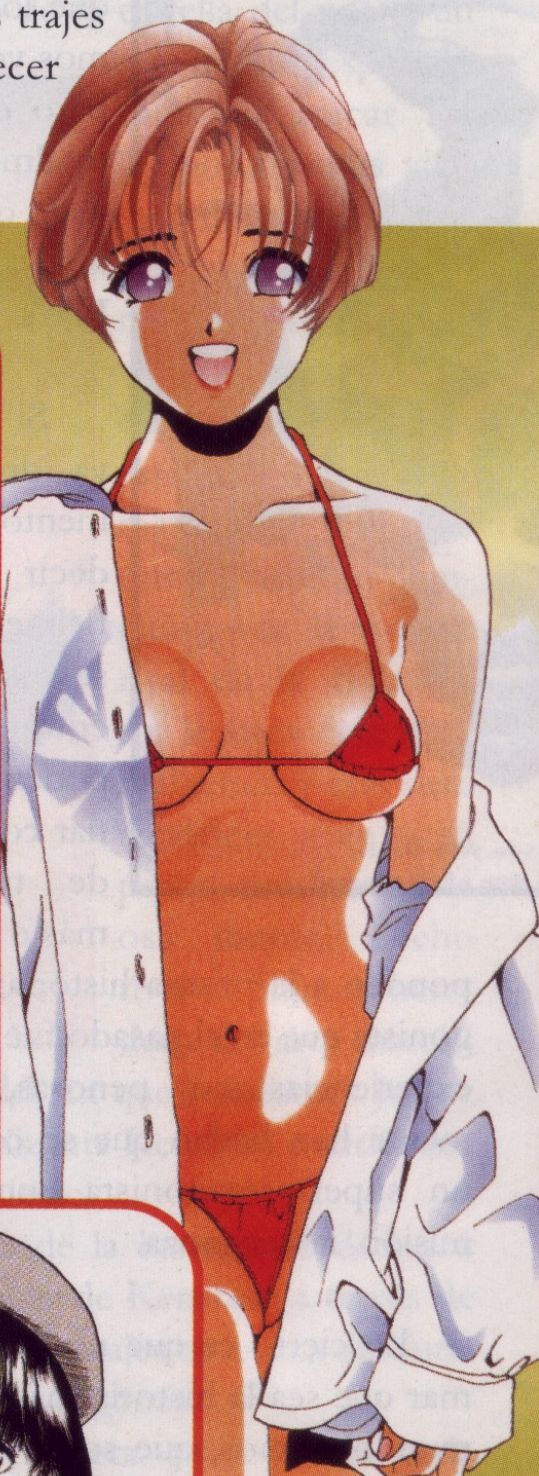
Pero sin duda mi preferida es **HIGH SCHOOL**, donde los pequeños y tradicionales trajes de marinerito de las colegialas japonesas se les hacen grandes a esta chicas sin complejos, que deciden remediarlo recortando y modificando sus trajes para parecer mas sexys.

Y hablando de **SEXY** es el nombre del siguiente apartado del *Losse Socks* donde las chicas de U-jin posan en lencería y de las formas mas seductoras que podáis llegar a imaginar.

La ultima parte, es la más interesante de todas, una pequeña descripción del autor y de su trabajo dan pie a una pequeña explicación de cómo U-jin colorea sus creaciones, muy útil para aquellos interesados en el coloreado por ordenador.

Y como colofón final el *Losse Socks* contiene varias ilustraciones en blanco y negro que es donde se puede ver el verdadero talento del autor, que domina las tramas y el sombreado como nadie. Concluyendo, una ganga por 1500 yens para poder recrearnos la vista con las preciosas chicas de U-jin.

Tormentosos saludos
Sandstorm



BAOH

Nos encontramos frente a frente con una de las primeras series que llegaron a España en lo que a manga se refiere, cuyo autor no ha tenido mucha trascendencia que se diga, puesto que a pesar de haber seguido su trayectoria con una serie de la fama de Jojo's Bizarre Adventure (Sí, me refiero a esa serie que de la que casi todo el mundo hemos oído hablar, y de la que poco más que los francófonos hemos podido leer). No obstante, en el momento en el que llegó esta serie las cosas estaban todavía por montar. Muchos de los ahora firmantes aparecían en los correos de dicha serie preguntando e incluso mandando dibujitos. ¡Que tiempos aquellos!

Baoh, por otro lado, es una de las pocas series que Planeta De Agostini ha logrado terminar (aunque, todo sea dicho, no fue una labor difícil, puesto que se trata de un único tomo que fue dividido en una serie limitada de ocho números). Bueno, de no ser que a Araki se le haya metido entre oreja y oreja el continuarla, porque aun-



que la historia parece tener una vía de continuidad, su autor no parece haber seguido con esta serie, dado el éxito de su otra obra. Por cierto, hablando de comparaciones: es lógico que si vosotros veis una ilustración de Jojo's Bizarre Adventure, la encontréis mucho



mejor dibujada que lo que podemos ver en Baoh, pero eso es algo totalmente lógico dado que Baoh es muy anterior a Jojo's.

Si hablamos ya de su argumento, podemos decir que sigue fielmente lo que se estilaba por entonces y que podemos relacionar con una serie de títulos que más o menos responden a la misma historia: Un protagonista que en el pasado fue sometido a experiencias muy penosas, que finalmente han hecho que se convierta en un super-protagonista con una sola misión, la venganza.

Lo cierto es que no se puede afirmar que sea la historia más original del mundo, vamos, que sobre historias de hombres despechados con ganas de venganza está lleno el mundo. Pero bueno, no se puede decir que el diseño del protagonista (que recuerda ligeramente al de Species en algunos aspectos) sea malo, ni que la idea de poner una compañera -niña- junto con el prota sea mala. El hecho es que al final

tampoco es que me haya disgustado la serie, eso sí, no se le puede pedir mucho más a una serie cuyo autor está empezando y cuyo argumento no dura más de un tomo.



En resumen, es una serie corrientucha, puede que a muchos de vosotros os guste, por el hecho de evocar series con una historia mucho más larga (que no mejor) que os gustó en su momento. Tiene un dibujo correcto, e incluso mucho mejor que en algunas de las series que posteriormente han llegado a ser consideradas como "de culto", pero eso no quita que se le noten los años que lleva encima. Y es una pena, porque Araki (no confundir con Shingo Araki, que vino una vez al Salón del Manga) ha resultado ser mucho mejor dibujante y autor a partir de Baoh, una serie que enganchó a muchos de los que ahora escribimos en esto, y que resultó la forma de que muchos de nosotros comenzáramos a entender qué era el manga.

Andrés G. Mendoza

BAOH

Autor: Hirohiko Araki

Año: 1992

Editorial: Planeta De Agostini
8 números a 275 ptas.



EL PUÑO DE LA Estrella del Norte

El puño de la estrella del norte se puede decir que marcó una pauta del manga en España, ya que fue esta serie la primera de las obras que Manga video sacó al mercado español. El éxito que causó esta serie en los primeros pasos del manga en España fue muy significativo y consiguió que dicha empresa se arriesgase a sacar su anime. También y gracias a las peticiones de muchos seguidores de esta serie, fue relanzada una vez más en tomos en 1995, pero en este caso ya no causó tanto fervor como lo había causado en su primera edición. ¿El gusto de los lectores había cambiado en sólo tres años?, o acaso el puño de la estrella del norte ya había pasado de moda, siendo relegado por la fanática persecución de cualquier material de Son Goku and Company. La historia de Ken nos cautivó a muchos, y aun me sigue cautivando y aunque comparándola con trabajos más actuales parezca poca cosa, no deja de ser un título memorable.

El Guión original es de Buronson, un guionista de mangas francamente acomplexado por su apellido que no parece japonés, y el dibujo es del maestro Tetsuo Hara, uno de los Mangakas mas respetados de todo Japón.

El mundo relatado en el puño de la estrella del norte es un paisaje apocalíptico donde sólo se sobrevive combatiendo, y las pobres gentes son continua-

mente atacadas por bandas de motoristas, muy parecidas a las que aparecen en "Mad Max 2"...quizás Buronson estaba muy influenciado por esta película cuando escribió el guión, porque sus bandas de motoristas son idénticas a las de la película.

Kenshiro nuestro protagonista, es el descendiente de la escuela de lucha de el puño de la estrella del norte, un arte marcial especializada en atacar los Tsubos (puntos vitales) del contrario y destrozarle...literalmente desde dentro.

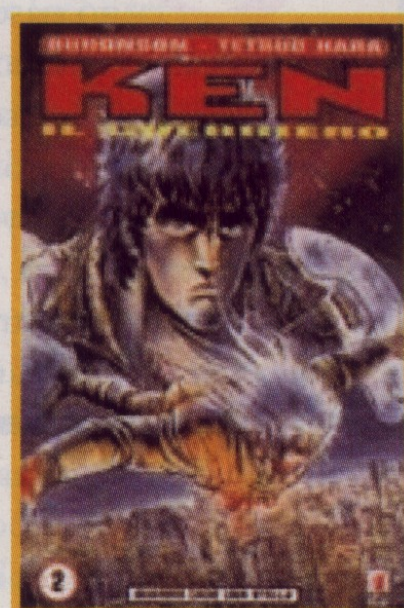
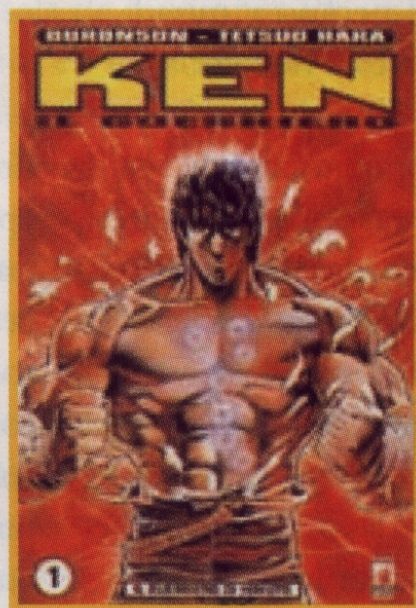
La cuestión es que justo cuando estaba a punto de marcharse con su novia Yuria, un compañero de la escuela rival de la cruz del sur le ataca dejándole malherido y con siete cicatrices en su pecho que forman la osa mayor. Dicho rival es Shin, el heredero del arte marcial

de la cruz del sur que secuestra a Julia y deja al agonizante Kenshiro pudriéndose en el desierto.

El resto de la historia se dedica a narrar el vagar de Kenshiro a través de los desérticos parajes en busca de Yuria y de su justa venganza.

En la primera parte de la serie Kenshiro se enfrenta a uno tras otro de los secuaces de Shin que se cruzan en su camino y los vence sin demasiadas complicaciones gracias a las diferentes formas de matar que posee la disciplina del puño de la estrella del norte.

Cuando finalmente Kenshiro derrota a todos los lugartenientes de Shin



representados por los cuatro palos de la baraja francesa, se enfrenta cara a cara con su antiguo enemigo. Pero esta vez, y para sorpresa de Shin el resultado del combate se decanta de parte de Kenshiro.



Una vez muerto Shin, Kenshiro espera encontrar a Yuria...pero ¿se acordará ella de él?, ¿terminarán aquí los sufrimientos de Kenshiro?

Si deseáis saberlo sólo tendréis que acercaros a la librería especializada más cercana y conseguir esta apasionante historia de un hombre guiado por una estrella.

Tormentosos saludos
Sandstorm

FIST OF THE NORTH STAR

Autor: Buronson/Tetsuo Hara

Año: 1992

Editorial: Planeta De Agostini



Lección 24:

Verbos (III): Forma -te

Una vez más llegásteis a la sección del curso de japonés de Dokan! Parece que no pase el tiempo y mirad por dónde, ya llevamos casi dos años y medio juntos, un servidor de profe y vosotros de alumnos... ¡Y que dure!

Empezaremos ya la lección de este mes, no sin antes recordar la página web dónde encontraréis todas las lecciones anteriores para facilitar el repaso:

<http://www.dreamers.com/nibongo/>

¿La forma -te? ¿Y eso qué es?

La forma -te es una conjugación de los verbos japoneses imprescindibles para formar muchas de las expresiones gramaticales básicas.

En esta lección solamente mostraremos dos de las expresiones gramaticales más básicas formadas con la forma -te: se trata del gerundio y de una forma de petición. Sin embargo, existen muchísimas más y es absolutamente necesario dominar la conjugación -te si queremos aprender un japonés más allá del *konnichi wa*. O sea que ¡*ganbatte!* (por cierto ¿os habéis fijado que *ganbatte* es una forma -te?)

El modo de conjugar los verbos en forma -te es idéntico a la formación del pasado de los verbos en forma simple, que ya vimos en la lección 20. Si os empollásteis bien la lección 20, no ten-

dréis ningún tipo de problema para aprender la formación de la forma -te. La única diferencia entre la forma -te y la forma pasado es que cambiaremos todas las terminaciones -ta y -da de la forma pasado por -te y -de. Si esto os suena a chino (qué chiste más malo), también tenéis en esta misma página el cuadro de conjugaciones de la forma -te y las reglas de conjugación. ¡*Ganbatte!* (¿Otra vez forma -te??)

Gerundio

Si utilizamos el gerundio en la formación de nuestras frases, nuestro nivel de japonés habrá dado un salto en calidad muy importante. Pasaremos de un nivel muy básico a un nivel un poco más respetable.

La formación del gerundio es muy sencilla si dominamos la forma -te. Como podemos ver en el cuadro gramatical de color azul, solamente hay que añadir el verbo *iru* al verbo que sea en forma -te. Así podremos formar frases del tipo “estoy haciendo X”.

Aquí partimos con una ventaja: los verbos japoneses no conjugan persona ni género y eso significa que hay una sola conjugación para todas las personas y géneros. Por ejemplo, la frase *oshiete iru* puede significar tanto “estoy enseñando” como “están enseñando” como “ella está enseñando”. Sabiendo una sola conjugación, las sabremos todas. Qué bien, ¿verdad?

Petición

Una segunda manera de rentabilizar el estudio de las conjugaciones de la forma -te es formar frases de petición.

Solamente habrá que añadir -*kudasai* tras un verbo en forma -te y ya está. En el cuadro azul tenéis algunas muestras del uso de esta expresión. La forma -te *kudasai* es extremadamente utilizada en japonés y dominarla es sin duda extremadamente recomendable y útil.

～ている ～te + iru	Gerundio (estar haciendo)	待っている <i>matte iru</i> 遊んでいる <i>asonde iru</i> 教えている <i>oshiete iru</i>	Estar esperando Estar jugando Estar enseñando
～てください ～te + kudasai	Petición (por favor, haz...)	待ってください <i>matte kudasai</i> 遊んでください <i>asonde kudasai</i> 教えてください <i>oshiete kudasai</i>	Espera, por favor Juega, por favor Enseña, por favor

En el japonés coloquial, y por extensión en los manga, se suele omitir el -*kudasai* para hacer peticiones. Es por ello que antes os decía *ganbatte*. En realidad, sería *ganbatte kudasai*, pero al decirlo en tono amigable e informal he prescindido de -*kudasai*.

Ganbatte proviene de *ganbaru*, un verbo del Grupo 2 (B) que significa “perseverar, esforzarse, persistir”. La expresión *ganbatte kudasai* (o *ganbatte* solamente) es una de las expresiones que más oíremos si vamos a Japón, ya que los japoneses tienen una especie de adoración por la frasecita. *Ganbatte kudasai* se traduciría por “ánimo, adelante”.

Verbos -suru

No tienen nada que ver con la forma -te, pero vale la pena comentar los verbos -suru y ahora queda un huequecito para hacerlo. Se trata de un tipo de verbos que son originalmente sustantivos, pero que añadiendo el verbo *suru* (es uno de los dos verbos irregulares del japonés) se convierten en verbos. La conjugación de estos verbos es sencilla: solamente conjugamos *suru* y ya listos. Algunos ejemplos: 勉強 (*benkyô*, “estudio”) 勉強する (*benkyô suru*, “estudiar”). Forma pasada: 勉強した (*benkyô shita*) Forma neg: 勉強しない (*benkyô shinai*) Forma -te: 勉強して (*benkyô shite*) Otros verbos *suru*: 運転する (*untên suru*, “conducir”), 結婚する (*kekkon suru*, “casarse”), 質問する (*shitsumon suru*, “preguntar”), y muchos otros. Bueno, ¡*ganbatte kudasai* con los mangaejemplos!

	Ejemplo	Traduc.	-te	Regla
Grupo 1: Irregulares	教える <i>oshieru</i>	enseñar	教えて <i>oshiete</i>	～るで ～ru de
	起きる <i>okiru</i>	levantarse	起きて <i>okite</i>	～るで ～ru de
	貸す <i>kasu</i>	Prestar	貸して <i>kashite</i>	～すして ～su shite
Grupo 2: Regulares	待つ <i>matsu</i>	esperar	待って <i>matte</i>	～つて ～tsu te
	買う <i>kau</i>	comprar	買って <i>katte</i>	～つて ～tsu te
	帰る <i>kaeru</i>	volver	帰って <i>kaette</i>	～るで ～ru de
	書く <i>kaku</i>	escribir	書いて <i>kaite</i>	～ふで ～fu de
	急ぐ <i>isogu</i>	darse prisa	急いで <i>isoide</i>	～いで ～i de
	遊ぶ <i>asobu</i>	jugar	遊んで <i>asonde</i>	～んで ～nu de
	飲む <i>nomu</i>	beber	飲んで <i>nonde</i>	～んで ～nu de
	死ぬ <i>shinu</i>	morir	死んで <i>shinde</i>	～んで ～nu de
	する <i>suru</i>	hacer	して <i>shite</i>	Verbos irregulares: no hay regla.
	来る <i>kuru</i>	venir	来て <i>kite</i>	

En los mangaejemplos de este mes veremos, a través de los manga, los tres puntos gramaticales explicados en la página anterior. Se trata de la formación del gerundio, una forma de petición y los verbos -suru.



Kanari Yôsaburô / *Kindaichi Shônen no Jikenbo*, Kôdansha

Kindaichi: この「証拠」がこの会場に残っているんだ!!
kono "shôko" ga kono kaijô ni nokotte iru n da!!
 este "prueba" PS este sala de reuniones PL quedar (ger.) ser
¡La prueba está todavía en esta sala de reuniones!

En este primer mangaejemplo podemos ver una muestra muy clara del uso del gerundio japonés. La formación del gerundio (le llamamos gerundio para aclarar conceptos, pero en muchos casos funciona diferentemente del gerundio español) se podría esquematizar de la siguiente manera: "forma -te + verbo *iru* conjugado". En este caso, el verbo es *nokoru* (quedar, permanecer). Para conjugar la forma -te de este verbo *nokoru*, tenemos que fijarnos a qué grupo pertenece. *Nokoru* pertenece al grupo 2 (B) y siguiendo las normas de conjugación de la tabla de la página anterior veremos que la forma -te de *nokoru* es *nokotte*. Añadiendo el verbo *iru* obtendremos el gerundio, *nokotte iru* (permaneciendo). En este caso la traducción final es distinta por razones contextuales. También podemos conjugar el pasado, negativo y negativo pasado de esta forma, solamente conjugando el verbo *iru* tal y como vimos en la lección 18. Pasado: *nokotte ita*. Negativo: *nokotte inai*. Negativo pasado: *nokotte inakatta*.



Togashi Yoshihiro / *Level E*, Shûeisha

Príncipe: 盗賊と結婚する
tôzoku to kekkon suru
 ladrón PC casarse hacer
Casarse con una ladrona

Una muestra muy sencilla de un verbo -suru. El verbo en cuestión es *kekkon suru* (casarse). La palabra *kekkon* significa "boda, enlace", pero si añadimos el verbo *suru* (hacer), la palabra *kekkon suru* se convierte en un verbo que funciona igual que todos los demás. La conjugación de estos verbos se realiza conjugando solamente el verbo *suru* y dejando igual la otra parte (en este caso, el sustantivo *kekkon*). Vimos la conjugación del verbo *suru* en las lecciones 19-20 pero la vamos a repetir aquí con el ejemplo de *kekkon*: Presente: *kekkon suru* (se casa) / pasado: *kekkon shita* (se casó / se casaba) / negativo: *kekkon shinai* (no se casa) / negativo pasado: *kekkon shinakatta* (no se casó / no se casaba). Hay bastantes verbos -suru y vale la pena conocer sus conjugaciones.

Shinji: アスカっ まだ動いてるっ
asuka mada ugoiteru
 Asuka todavía moverse (ger.)
¡Asuka! ¡Todavía se mueve!

Este segundo ejemplo nos servirá para ilustrar un fenómeno que se puede observar en la mayoría de los manga. En la formación del gerundio, que requiere forma -te + verbo *iru* conjugado, muchas veces se elimina la *i* del verbo *iru*. En realidad, el japonés hablado, al igual que en el caso del español, es bastante diferente del japonés escrito. El manga, lógicamente, es un medio escrito, pero que intenta imitar el lenguaje oral. Así pues, encontraremos en los manga lenguaje coloquial, contracciones y a veces formas dialectales. El gerundio del verbo *ugoku* sería *ugoite iru*, pero si quitamos la *i* del verbo *iru* y lo convertimos a japonés "hablado", nos quedará *ugoiteru*, como en este caso.



Sadamoto Yoshiyuki / *Evangelion*, Kadokawa



Katsura Masakazu / *DNA2*, Shûeisha

Kotomi: 抱いて下さい
taite kudasai
 abrazar por favor
Por favor, abrázame

Otro uso posible de la forma -te es una forma de petición extremadamente utilizada en japonés. La formación es muy sencilla: "forma -te + *kudasai*" y se podría traducir por "por favor (verbo)". En este ejemplo el verbo es *daku* (abrazar), cuya forma -te es *daite*. Añadiendo *kudasai*, tenemos *daite kudasai* (por favor, abrázame).

Yamabuki: センベエさんがんばって〜
senbee-san ganbatte —
 Sembei (suf.nom) ánimo (ger.)
¡Ánimo, Sembei!

La forma de petición "forma -te + *kudasai*" se puede simplificar en japonés coloquial hablado quitando solamente la palabra *kudasai*, como en este ejemplo. Lo que quiere decir Yamabuki es *ganbatte kudasai*, pero queda mucho más informal y simpático quitar *kudasai* y dejar solamente *ganbatte* (ánimo). Así que, ¡*ganbatte* hasta la próxima!



Toriyama Akira / *Dr. Slump*

Glosario

Forma de diccionario: Variedad coloquial o vulgar de la conjugación de un verbo.

Forma -masu: Variedad formal de la conjugación de un verbo.

peyas o palabras a resaltar.

Partícula: signo hiragana que indica la función de la palabra a la que sucede (l.16).

PC: Partícula de **Compañía**. Ej: *to*

PL: Partícula de **Lugar**. Ej: *ni, de*

PS: Partícula de **Sujeto**. Ej: *wa, ga*

P?: Partícula Interrogativa. Ej: *ka, no*

Verbo suru: Tipo de verbo que consiste en “sustantivo + suru”.



Marc Bernabé

m-bernabe@dreamers.com

練習

EJERCICIOS

Una vez más vamos a completar lo explicado en las dos anteriores páginas con ejercicios exclusivos. Las respuestas están ya en la red, en la página oficial: www.dreamers.com/nihongo/. Sin embargo, de todos modos se van a publicar en el próximo número de Dokan. ¡*Ganbatte kudasai!*

- 1- ¿Para qué se utiliza la forma -te y por qué es importante conocerla?
- 2- Conjuga la forma te de los verbos 飛ぶ (*tobu*, volar), 見る (*miru*, mirar—> Grupo 1) y 座る (*suwaru*, sentarse—> Grupo 2)
- 3- Formar el gerundio presente de los verbos 寝る (*neru*, dormir—> Grupo 1), 転ぶ (*korobu*, caerse) y 笑う (*warau*, reírse).
- 4- Formar el gerundio pasado y el gerundio negativo de los verbos de la pregunta 3.
- 5- Traducir al japonés “ellos están jugando” (ellos=かれら (*karera*) / jugar= 遊ぶ (*asobu*))
- 6- ¿Cómo se forma una de las formas de petición más usuales y útiles?
- 7- Traducir “come una manzana, por favor” (comer= 食べる (*taberu*, Grupo 1) / manzana= りんご (*ringo*) / Partícula de Comp. Directo= を)
- 8- Conjugar el verbo suru -発生する (*hassei suru*, ocurrir) en presente, pasado, negativo y negativo pasado.
- 9- ¿Qué le pasa al gerundio en el japonés coloquial, oral? Si sufre una contracción o eliminación, ¿cuál es?
- 10- ¿Qué le pasa a la forma -te+kudasai en el japonés coloquial, oral? Si sufre una contracción o eliminación, ¿cuál es?

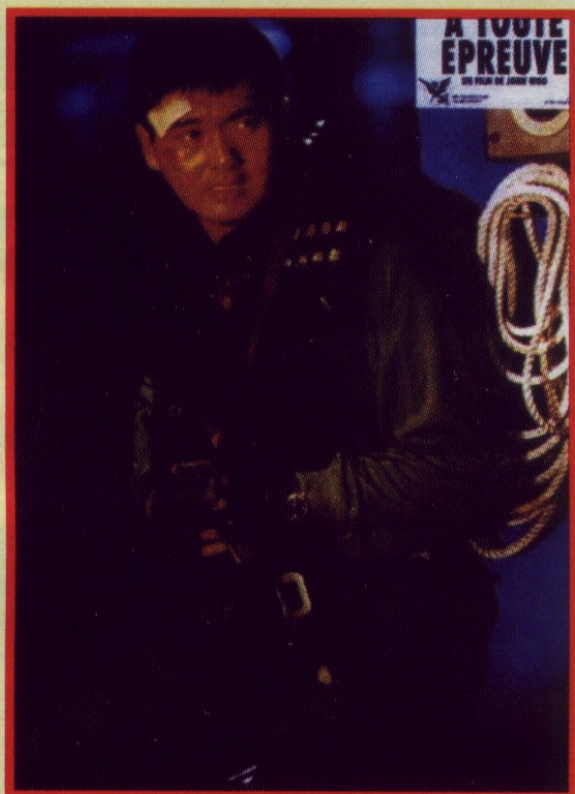
Respuestas de los ejercicios de la lección 23

- 1- Por supuesto, el español ^_^
- 2- Es una característica de la cultura japonesa: ante un revés, ante un enemigo, hay que poner siempre cara de póquer y no mostrar nunca las emociones al contrincante. Por otra parte, los japoneses respetan sobremanera a los demás y nunca insultarían a nadie en público.
- 3- 馬鹿者 (*bakamono*) / 馬鹿野郎 (*bakayarô*) / 馬鹿にする (*baka ni suru*) / 馬鹿を言う (*baka o iu*) / 馬鹿馬鹿しい (*bakabakashii*)
- 4- Basura, desperdicio, escoria.
- 5- En Ôsaka, *abo* es una palabra poco ofensiva, incluso amigable. En cambio *baka* es sumamente ofensiva. En Tôkyô pasa exactamente lo contrario, *baka* es amigable y *abo* es ofensivo.
- 6- ちくしょう (*chikushô*)
- 7- Normalmente se escriben en katakana, porque el katakana provoca un efecto visual mucho más impactante que el kanji o el hiragana. Y una palabrota debe impactar a los ojos del lector.
- 8- うるさい! (*urusai!*)
- 9- Se trata de la palabra ブス (*busu*), literalmente “fea”, pero que en realidad es una palabra muy ofensiva.
- 10- Maldito profesor: クソ先生 (*kuso-sensei*) / バカ先生 (*baka-sensei*)
Jodido ordenador: クソコンピューター (*kuso-konpyûtaa*) / バカコンピューター (*baka-konpyûtaa*)



Este mes nos detenemos una vez más en la extensa filmografía de John Woo, vuestras cartas sobre la sección del mes pasado me han hecho repasar en profundidad la obra de este autor del más auténtico cine de Hong Kong.

Hard Boiled es la más representativa de las películas de este autor, pero



sólo es la punta del iceberg, mas de 30 películas cuentan en el haber de este prolífico autor.

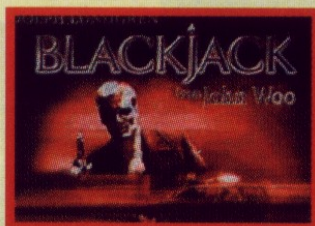
La vertiente más conocida de John Woo pertenece a la llamada corriente de "Cine de Hong Kong".

John Woo empezó su carrera cinematográfica como director de comedias hasta que en los años ochenta, comenzó a relatar en sus películas la dureza de las triadas chinas.

Estas películas tuvieron un fabuloso éxito en taquilla, no sólo en su país sino en todo el mundo. John Woo nació en Guangzhou en 1946 y ya a los 19 años empezó su carrera cinematográfica, no decidió estudiar dirección, sino que comenzó a realizar pelícu-

las experimentales a la vez que participaba en la floreciente expansión del nuevo cine de Hong Kong como ayudante de Shaw Tong.

Su primera película fue "The Young Dragons", y gracias a ella firmó un contrato en exclusiva con la productora Golden Harvest. Las películas que produjo con esta productora fueron en su mayoría de artes marciales. Las más representativas de esta etapa de John Woo son: "El ultimo caballero (Last hurrah for chabalry)", "The Dragons Tamers" y "The Hand of Death". En esta última película John Woo descubrió al carismático actor del cine chino de acción Jackie Chan y aunque tuvieron más colaboraciones en común. Jackie Chan no llegó a convertirse en el actor fetiche de Woo. El verdadero inspirador de la obra de Woo es Chow Yun Fat con el que compartió los mayores éxitos de su carrera hasta que Woo dio el definitivo salto al cine



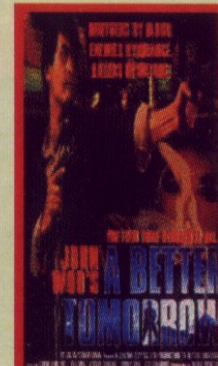
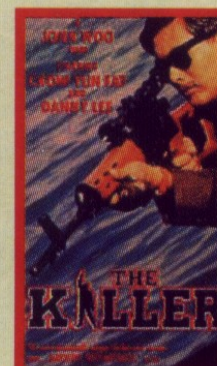
de Hollywood. Woo se encontró con el mismo nivel de éxito con su película de ópera cantonesa "Princess Chang Ping," pero antes, se había convertido ya en una potencia de primer orden en la cinematografía asiática tras dirigir una serie de gran éxito entre las cuales se encuentran "Money Crazy" y "From Riches to Rags".

Su primera película inspirada en el mundo del hampa asiática fue "A Better Tomorrow", protagonizada por supuesto por Chow Yun Fat, fue en 1983 cuando acabó su contrato con la productora Golden Harvest, a partir de esta película vendrían muchas más como "The Killer" y la fabulosa "Hard Boiled".

Woo también dirigió la película ambientada en la

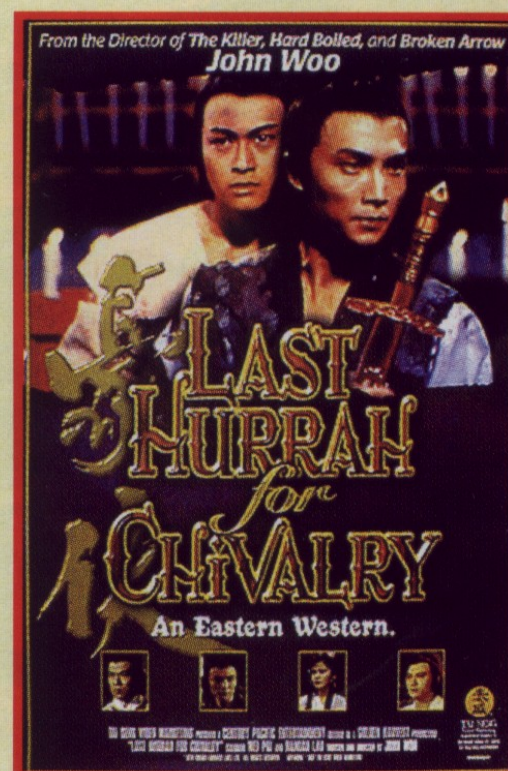
guerra del Vietnam "Bullet in the Head", y la comedia de acción "Once a Thief" y "A Better Tomorrow II."

Woo se estrenó en EE.UU. con el largometraje "Hard Target," protagonizada por Jean-Claude Van Damme. En 1994, fundó la WCG Entertainment con su socio de producción, Terence Chang. Con la WCG, Woo obtuvo su



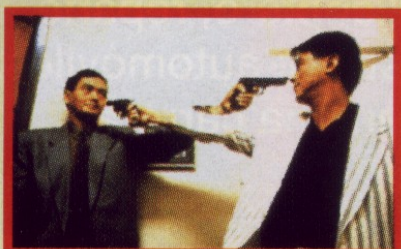
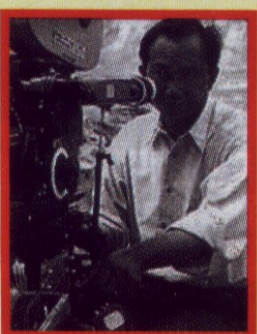
primer triunfo de Hollywood, "Broken Arrow," protagonizada por John Travolta y Christian Slater.

Incluso Woo llegó a dirigir varios episodios piloto para la televisión, entre los cuales se cuenta "Once a Thief," y "Blackjack," con Dolph Lundgren.



En realidad nos dejamos muchas cosas en el tintero, pero en el reducido espacio con el que contamos no nos podemos extender mucho más, quizás más adelante sigamos profundizando en la adrenalítica obra de este director.

Enrique Herranz

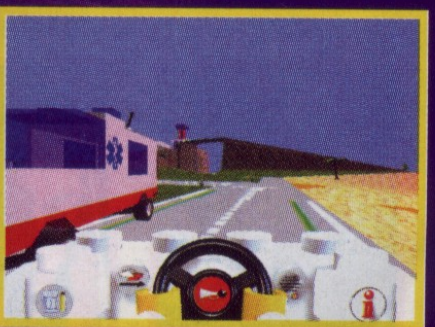
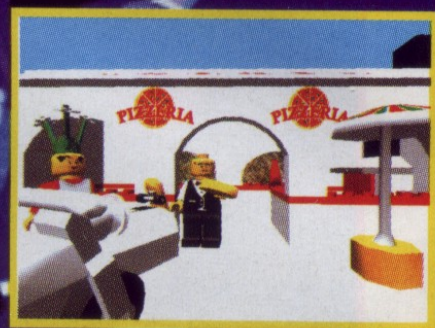


LA ISLA



*¡Inventa tu isla y vive
una gran aventura!*

Sólo
2995
Ptas



Conduce una moto acuática,
vuela en helicóptero, reparte
pizzas, construye automóviles...
¡Y compite en una carrera!

Lo encontrarás en:



Tel. 93 480 89 30
Fax 93 477 22 84

Fin de siglo en Kioto



Cultura
The Japan Times

Aunque sea con bastante retraso por todo el tema este que hacemos **Dokan** con mucha antelación, ¡feliz año y feliz siglo a todos los japonófilos y japonófilas fieles a nuestras páginas! Recordaréis que el pasado año (**Dokan 22**), recibimos el 2000 y el nuevo milenio en Japón. En esta ocasión ha tocado celebrar el 2001 y el siglo XXI, que nosotros estrenamos, como no, en Japón.



Cartel de las celebraciones de Kioto

LA FIESTA CON RETRASO

Es importante no repetirse, así que no os contaremos los elementos básicos de la tradición relativa al *oshôgatsu* (fin de año) que ya conocéis por el Japan Times de hace un año. Por otro lado, este año ha sido bien particular, así que la cosa da para mucho. Por un lado, los tan conservadores japoneses han seguido comiendo las mismas cosas, viendo los mismos programas televisivos y, como no, yendo a formular sus deseos al templo.



Foto casera del "Daimonji" en forma de barco

Por el otro, la tradición se ha visto ensombrecida por la fastuosidad de las fiestas, espectáculos y recibimientos especiales al nuevo siglo. Recibimiento que llega con retraso, puesto que el resto del mundo celebró lo que entonces parecía importante, la entrada al año 2000 y el cambio de milenio. Aquello pasó en Japón, sin embargo, sin pena ni gloria; este año, los nipones han recuperado el tiempo perdido celebrando el fin de siglo y la entrada al 2001, que coincide con el año 13 de la era Heisei según el calendario puramente japonés.

PARA TODOS LOS GUSTOS

Entre las actividades organizadas en ocasión del 31 de Diciembre, podíamos encontrar para todos los gustos: en Tokio, entre otros, un macro-concierto con las estrellas nacionales del momento; en Osaka, concretamente en el castillo de la ciudad, un espectáculo de fuegos artificiales impresionante en cantidad y calidad; y para los más tradiciona-

les, en Kioto (¡cómo no!), una sesión especial de la fiesta del **Daimonji**, usualmente celebrada alrededor del 15 de Agosto y cuya característica es la confección de seis kanji gigantes de fuego (queman las montañas) visibles desde toda la ciudad; posteriormente, una escenificación del festival del fuego de **Kurama** celebrado normalmente el 20 de Octubre, por las calles de la antigua capital, que finalizaba con la tan esperada cuenta atrás a las puertas del ayuntamiento.

Ni qué decir tiene, estos viajeros se decantaron por la última opción (ved la foto). El espectáculo no tuvo pérdida, pero la aglomeración, el frío y el cansancio, junto con la voluntad de ser leales a la tradición, nos llevó a comprarnos la típica sopa de fideos "*soba*" (para tener larga vida, ya sabéis) en un *conbini* o súper de 24 horas, y a engullirla posteriormente sentados en la acera.

EN FAMILIA

Pero sin duda no es esa la imagen típica del fin de año japonés. La imagen que buscamos es, exactamente, la de una familia japonesa al completo sentada alrededor del *kotatsu*, la mesa bajita que hace las veces de estufa, las piernas escondidas bajo la manta que rodea la mesa. Todos se zampan una mandarina tras otra mien-

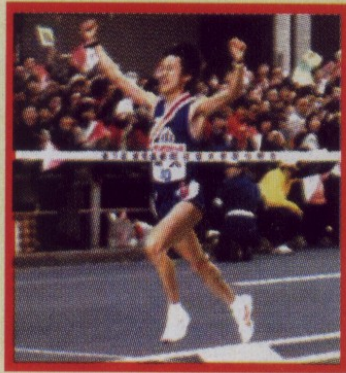


Comiendo "toshikoshi soba" instantáneos

tras disfrutan del ya tradicional *Kôhaku Uta Gassen* (¡51 ediciones ya!), el programa de música nacional que recoge las estrellas del año (tanto de j-pop como de *enka*), recicla o recuerda estrellas que cayeron y hace, así, los deleites de todas las generaciones de japoneses en algún momento de su emisión.

¡TAMBIÉN HAY DEPORTE!

Algo también muy peculiar del año nuevo japonés (que recordemos, dura los tres primeros días del año) son las maratones por relevos. El día 1 por la mañana tenemos competición entre empresas: las diez mejor clasificadas en unas pruebas preliminares tendrán el privilegio de recorrer los casi 110 km que hay entre Tokio y Hakone, en equipos de cinco corredores.



Juntendô ganó el "Ekiden" 2001

Privilegio que se traduce en publicidad para las empresas, que derrochan mucho dinero en "fichajes" de corredores para que su logo pueda chupar cámara ese día de tanta audiencia. Este año, la empresa victoriosa fue **Konika**. Los corredores de la maratón de empresas provienen casi en su totalidad de la **Hakone Ekiden**, prestigiosísima competición universitaria (¡77 ediciones!) en los que hay que recorrer en dos días (2 y 3 de Enero) la distancia Tokio-Hakone y Hakone-Tokio (110 Km en 5:30h respectivamente) entre diez corredores de las mejores diez universidades. Este año la victoria fue para la Universidad de Juntendô (Tokio). Ambas carreras copan con gran éxito de audiencia las mañanas televisivas de los tres primeros días del año.

Marc Bernabé

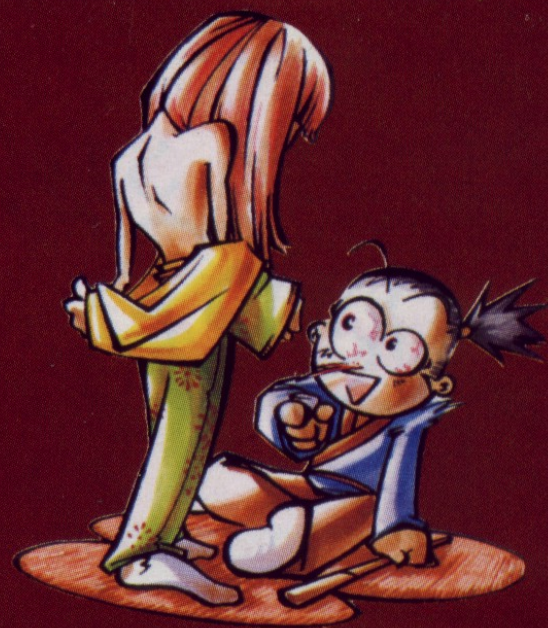
m-bernabe@dreamers.com

Verónica Calafell

v-calafell@dreamers.com

Ludwig segundo:

(Cameos en la corte de Baviera)



Bienvenido un mes más a la sección para adultos. Este mes porque vosotros lo pedíais (sí, vosotros, panda de degenerados) os ofrecemos de nuevoYaoi (arrgh). Se me retuercen las entrañas y las entretelas, pero en fin Serafín, es el público el que manda, y el femenino es el más exigente, así que...

Para evitar degradar, la sección he decidido reseñar este mes un manga con mucha miga. Es cierto, es de lo más interesante, incluso si incluimos su faceta Yaoi.

Esto no es extraño, pero sí más difícil de encontrar de lo que parece. De hecho muchas veces se afirma que el Yaoi es mucho más profundo e interesante que el Hentai. Pues bien este mes he de darles la razón a todo ese colectivo, (pero sólo por este mes). El manga que vamos a comentar es una buena prueba de ello.

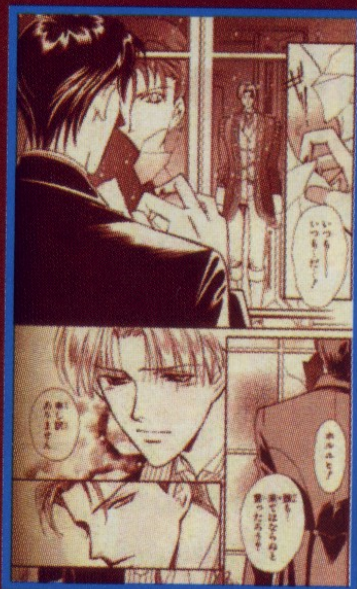
You Higuri es un artista de una calidad excepcional, sólo hay que mirar las imágenes para darse cuenta de su calidad. De hecho me recuerda mucho a alguna ilustraciones de las Clamp, sobre

todo de la época de Tokyo Babylon y la más cercana en el tiempo: X.

Pero en el caso de You Higuri, el virtuosismo gráfico se ve subrayado por una historia tremendamente densa, y trabajada, con un guión muy lúcido, y con trasfondo histórico incluido.

La historia en cuestión, nos acerca a Baviera, a la vida de Otto Friedrich Willheim, hijo del rey Maximiliano de Baviera, en un manga de una duración extensísima, no sólo por la duración sino también por la amplitud de su contenido. El caso es que este tierno infante, es criado por su niñera, desde su infancia, alejado del cariño de su padre. Esto hace que se aficione a las artes, la música y la literatura. Pero su principal pasión será la música de Wagner. De hecho, Lohengrin, la ópera, será su máxima obsesión y el Leit Motiv de su vida, llegando a arrebatarse la razón.

Al llegar a la mayoría de edad, su padre es asesinado, y él accede directamente al trono, lo cual le hace caer en una profunda depresión que le lleva a huir de la gente y aislarse en los castillos que va construyendo en el reino para este fin. De hecho su excentricidad va en aumento, lo cual lleva a su pueblo a la desconfianza. Su única pasión son las Artes, y para ello llega a crear la Ópera de Baviera, expresamente para Wagner. Eso, y por supuesto una búsqueda obsesiva de la belleza. Su ostracismo y locura van en aumento, y para huir



de las críticas de su pueblo, comienza una relación con la que fue su prima: la princesa de Baviera Sophie Charlotte.

Curiosamente, las dudas sobre su sexualidad desaparecen en gran medida cuando está junto a ella, e incluso llega a plantearse el unirse definitivamente a ella, por su carácter jovial y profundamente vitalista. Pero la historia debe tener su punto de desgracia, y éste ocurre cuando vuelve a caer en brazos de su apuesto amante Hornig, el típico rubio teutón de rasgos aniñados. Esto no sería nada trágico, si no fuera porque Sophie los descubre. Debido a su dulzura natural decide perdonarlo, y conservarlo como un buen amigo, pero Lord Ferdeinan, amigo personal de la princesa no opina lo mismo, e intenta estrangular a Hornig. La escena en que ella aparece para salvar la vida del amante del rey es memorable.





El rey Ludwig, decide casarla entonces con el Conde Dúceon, para resarcirla, y celebra en su castillo una gran fiesta, regalándole como presente de boda una espléndida fuente, con espectáculo luminoso incluido.

Esto vendría a ser el resumen de la primera trama argumental. Currado ¿EH?. Hasta el momento, y según lo que mis limitados conocimientos sobre el tema me permiten averiguar, se han desarrollado otras cuatro tramas argumentales, de igual extensión, pero con una trama mucho más complicada, y que se presta más a una acción más carnosa, con celos y traiciones incluidas, que harán recaer a nuestro protagonista en sucesivas oleadas de locura y desesperación, así como la aparición del Conde esposo de Sophie como un malo malo de primera categoría.

Pero quizás lo más increíble del tema, es que el autor se molesta en explicar, que la historia se basa en hechos reales (lo lógico sería suponer que la base es real, pero la historia en general sea una ficción novelada). Incluso se incluyen fotos de los personajes reales, que por supuesto, no se parecen en nada a los del manga, y presentan aspectos mucho más recios y varoniles, con bigotes cosacos incluidos. En definitiva una historia que merece la pena leer. Y ya sabes...si

lo tuyo no es el Yaoi, sólo tienes que saltarte las escenas comprometidas, que dicho sea de paso tampoco son tan desagradables, en el sentido, que dentro de la elegancia del autor, se evita plano comprometidos, y todo aparece mucho más platónico, limitándose a semidesnudos, y besos castos, en el caso del protagonista. (Gracias a Dios, porque de lo contrario, no vuelvo a hacer un artículo de estos en mi vida).

DRAMATIS PERSONAE

La galería de personajes es extensísima, no sólo en cuanto a secundarios se refiere, entre las diferentes series he llegado a contar hasta catorce personajes principales, lo que os puede dar una idea de la extensión del manga, y la cantidad de subtramas del mismo. De todos modos, y referente a esta primera trama argumental, la palma se la llevan:



Otto Friedrich Willheim (Ludwig II):

El protagonista de la historia, es un joven tremendamente obsesionado, que vive martirizado por el desprecio de su padre, y que encuentra su único respiro en la cultura. Lohengrin, la ópera Wagneriana será la mayor de sus obsesiones, identificándose plenamente con el per-

sonaje del príncipe, y llegando a llamar Elsa, a Sophie en más de una ocasión.

Hornig:

Poco es lo que se sabe de este personaje. A mi parecer es el perfecto partenaire, habla poco, es extremadamente sensible, y no le resta protagonismo al protagonista. Y sí chicas...está muy bueno, por más que me joda reconocerlo. (Y luego nos preguntamos los tíos por qué no tenemos ninguna personalidad. Con rivales como estos no necesitamos lavativas)



Sophie-Charlotte (princesa de Baviera):

Sin lugar a dudas es mi personaje favorito de la serie. Dulce, romántica, ¡y además no es nada celosa!. Quizás la única pega es que es demasiado perfecta, pero para eso ya aparecerá el asqueroso de su marido y le dará buena caña. No me entendáis mal, no es que me guste lo que pasa, pero lo cierto es que en algunos momentos es tan perfecta que resulta perfectamente ahostiable. Pero por lo menos es la única medio normal en un manga donde todos y cada uno de los personajes tienen serios trastornos mentales y una pasión malsana por los picores anales.



Esperando haber contenido lo suficiente mi lengua como para agradaros a todos (y si no ya sabéis...dos piedras..), me despido para comenzar a preparar el artículo del mes que viene, que SÍ, será sobre Hentai, a ver si la gente se me va a volver rarita...

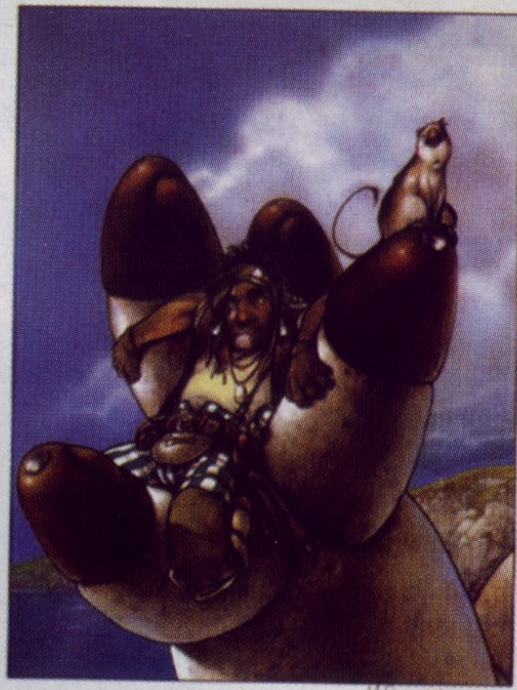
Abayo!

Motormouth

447854@filoz.unizar.es



Los guardianes del Maser



Bienvenidos a Kolonia. Los guardianes del Maser es una ambiciosa obra ideada y creada por el autor italiano Massimiliano Frezzato y cuenta con la colaboración, a partir del segundo álbum, de la autora francesa de origen ruso Nikita Mandryka. La obra pretende estar compuesta por 9 capítulos divi-

interés que se muestra por este autor. Hasta la fecha se han publicado 4 álbumes: *"La Segunda Luna"* (1996), *"La isla de los Enanos"* (1998), *"El Ojo del Mar"* (1999) y *"La Torre de Hierro"* (2000) que es el primer capítulo de la segunda trilogía (como Star Wars vamos). En Francia la primera trilogía ha sido recopilada en un nuevo tomo que incluye nueva portada. En España se han publicado solamente los dos primeros capítulos en la colección Pandora Nos 64 y 75, y esperamos que sigan publicando esta obra.

LA HISTORIA

Nos encontramos en Kolonia, un mundo plagado de islas, que parece haber sufrido alguna clase de gran cataclismo, y que con el paso del tiempo parece que ha recuperado el equilibrio, en cuanto a medio ambiente se refiere. Los pocos seres humanos que habitan la faz de Kolonia, parecen estar reclusos en pequeñas comunidades aisladas entre sí. La tecnología parece devastada y los kolonos parecen aprovechar cualquier vieja máquina para su propio uso. En este mundo post-apocalíptico la Torre es el único recuerdo de los tiempos del "Gran Esplendor", una época que hoy día no es más que una leyenda.

La historia comienza cuando Zerit, Maestro-Guardián del Maser, sale de su comunidad para buscar la Torre antes de un tiempo determinado que el lector desconoce. Durante su viaje, tras sufrir un accidente,

encuentra a Fango, que será su compañero accidental de viaje. Mientras Erha, su hija adoptiva, tendrá que salir a su encuentro para entregarle un plano de la Torre que los ancianos de Maser han encontrado. También deberá de apresurarse en su búsqueda puesto que el tiempo se acaba. Durante la búsqueda de la Torre los personajes se encontrarán con la malvada y obesa Ivolina Yugher y su leal ejército de enanos.

Cabe destacar la ingente información referente a este mundo imaginario que nos muestra Frezzato, ya que en el segundo tomo se nos "obsequia" con un completo dossier sobre la fauna y flora de Kolonia, así como de las extraordinarias máquinas voladoras.

PERSONAJES

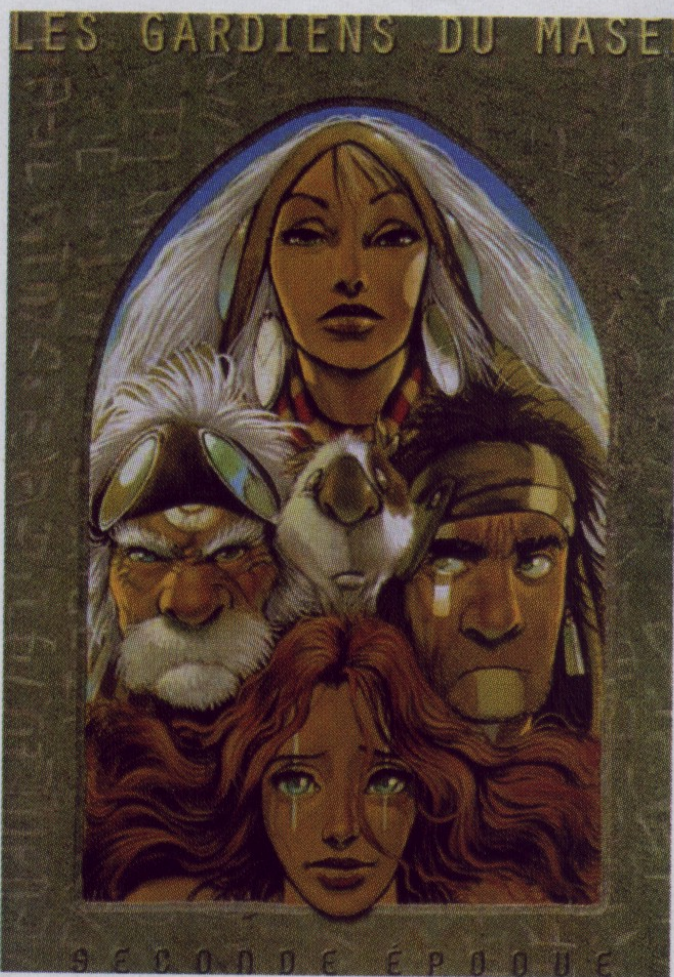
Los buenos

Erha



Hija adoptiva de Zerit, porta el nombre de la segunda luna. Piloto emérito de naves de caza, esta joven está descrita como una bulímica que sufre hiperacidez gástrica. Además de piloto es bióloga, talentos que serán particularmente aprovechados durante esta interesante historia.

Y por si esto fuera poco viejos demonios frecuentan el espíritu de esta heroína, un lastre a pesar de su joven



didos en tres trilogías. Ha sido publicada en países como Francia, Italia, España (por **Norma Editorial**), Portugal, Alemania, Bélgica, Dinamarca y Estados Unidos (por la conocida **Heavy Metal**), lo cual nos indica el



CUSTODI DEL MASER 3 FREZZATO



edad. Además, más misterios flotan alrededor de su persona, misterios que serán revelados clara e inquietantemente.



Dicen de él que es sencillo, un poco simple (rasgo reflejado en el tatuaje de su cara), pero en realidad se trata de un personaje que conlleva todas las contradicciones que su rol en la historia lo definen finalmente. Vive separado en un universo limitado, situación bastante refrescante, por el hecho de conocer el resto del mundo mediante un robot sabio y charlatán, llamado Ciro el cual acompaña a Fango en todo momento, lo que hace que Fango esté lejos de ser un inculto

OTAKUS AROUND THE WORLD

Zerit

La comunidad de Maser está controlada por los guardianes y Zerit es el Maestro-Guardián. Su obstinada voluntad por encontrar la Torre es el motor de toda esta historia. Es gruñón y violento, y a pesar de estos rasgos que lo definen no explican su gran motivación y sus agudos sentidos. Una mezcla de sabiduría y de brío poco frecuente.

Tyta

Hija de una pareja de científicos aislados, prisionera del Ojo del Mar. A pesar de ser muda, ella hace que sus sentimientos hablen por ella, para conseguir el amor de Fango. Imagina el encuentro entre dos adultos que nunca antes se habían visto en persona, lo cual parece estrambótico en esta pasión que los une. En cualquier caso, el punto de vista preciso que Frezzato aplica a este personaje tan expresivo y tan bello no es sólo gráfico.

Los Malos

Los enanos

Grupos de guerreros fanáticos dirigidos por Ivolina Yugher. Poco inteligentes, agresivos, se matan entre ellos por nada.



Se cree que fueron creados para los trabajos pesados. Son muy fuertes, resistentes y duermen poco. Una leyenda dice que fueron utilizados en la creación de la Torre. Son grandes consumidores de Clim para aumentar su capacidad de trabajo.

Viven en cavernas excavadas en las paredes de la Torre Madre. A la edad de 2 Eiz, se les practica una operación de ojos. Esta operación servía originalmente para que pudieran ver mejor en la oscuridad, actualmente se trata de un rito sagrado obligatorio. Tienen una comunidad organizada en clases sociales que viene definida por su trabajo desempeñado que va desde guardias de Ivo hasta pescadores pasando por ingenieros y pilotos.

Ivolina Yugher



Último descendiente de la dinastía Yugher. Ivolina (Ivo para los íntimos) de 32 Eiz es la guía de los enanos, muy inteligente pero bastante pueril. Frustrada y estéril, está perdida sin su abuela Tenia. De gran corpulencia (debido a experimentos) es muy limitada es sus desplazamientos, ya que apenas puede llegar a los tres metros rodando. Nunca se desprende de su cazadora, que perteneció a Fezy Yugher, la cual le confiere control sobre los enanos.

Fezy Yugher

Fue el sabio-jefe de todos los kolo-nos, se revolvió contra sus iguales (los

OTAKUS AROUND THE WORLD

piernas largas) aliándose con los enanos por el control de la Torre. Con los 300 supervivientes de la guerra, que duró 8 Eiz, fundó la colonia enana llevándose una torreta cercana a la Torre, y que ahora se conoce como la Torre Madre.

Abuela Tenia

Abuela de Ivolina, se casó con el hijo de Fezy Yugher, Falban. Posee el don de la hipnosis aunque parece que no puede controlar su estómago, también es alérgica a las Ratas de Cloaca. Ella ayuda a Ivo a dirigir a los enanos.

Dumb Dumb

De sexo neutro y estéril, es el único superviviente de los tres Dumb Dumb que nacieron. Dumb Dumb es un enano gigante y pacífico que sufrió crueles experimentos. Posee una fuerza colosal, pero tiene el cerebro de un pájaro. Prácticamente no puede hablar y padece de incontinencia urinaria. Su madre murió al dar a luz.

OPINIÓN

Esta preciosa obra no sé si tendrá mucho que ver con el manga, pero no importa puesto que debido a la calidad



tanto del guión como del dibujo, nos olvidaremos de encasillarlo. Tampoco hay mucho más que decir, simplemente que el que pueda que se lo compre,



merece la pena, y así descubriréis, aquellos que no lo conocieseis, un mundo nuevo dentro de los cómics, los CÓMICS EUROPEOS. De todas, formas en caso de que no os atrajese el guión, siempre podréis disfrutar de las preciosas ilustraciones que son todas y cada una de las viñetas que forman este cómic. Pues nada

más, sólo deciros que como os guste esta nueva vertiente de los cómics, vais a ver muchas cosas bonitas.



Ya sabéis como dijo alguien una vez, "No hagáis nada que yo nunca haría"

Pablo García López
memomio@svalero.es





Carlos Salgado - 01



redacción

Por J.M. Ken Nilmura



redacción

Por J.M. Ken Nilmura



HOW ASSAMBLEY

○ CÓMO NO ACABAR CON LOS DEDOS PEGADOS A LA OREJA Y LLENO DE LOCTITE.

2º PARTE

Después de explicaros un poco por encima, en el número anterior, cómo y qué es necesario tener en una mesa de trabajo, hoy voy a explicar, también un poco por encima cómo son los materiales sobre los que se trabaja, las pinturas, los pegamentos y los pinceles.

MATERIALES

Lo más normal es trabajar sobre plástico o sobre resina, pero también es normal trabajar en plomo o metal blanco. Son de diferentes características y sobre todo, de diferente precio, ya que un molde depende del material que se va a usar para hacer las miniaturas. Un repaso rápido de los materiales.

Plástico y PVC. Es el más barato y probablemente el más fácil de trabajar, pero tiene un problema, las miniaturas de plástico no suelen tener todo el detalle exigible a una miniatura, por eso también salen considerablemente más baratas. Ahora se están consiguiendo algunas de mucha calidad.

Resina. Es bastante caro y muy pesado, es relativamente fácil de trabajar. No sé porqué pero las miniaturas de resina no suelen tener una tirada muy grande (imagino que por el precio) Se consigue mucho detalle, es muy agradable y bastante agradecido, porque las miniaturas suelen estar bien.

Plomo y Metal Blanco. Desde tiempos nuestros abuelos han tenido ejércitos de soldaditos de plomo, hasta que La Unión Europea se acordó de que es altamente tóxico y perjudicial para la salud, entonces las empresas decidieron hacer una aleación de metales, de características similares, que se le llama comúnmente "Metal Blanco", o para los amigos hojalata. Yo como tengo soldaditos de plomo, pues es el material que más he trabajado, pero en manga no hay demasiado, por no decir nada. Es muy fácil de trabajar sobre él y se consigue el mejor detalle de todos, pero probablemente es el más caro de todos. Como es metal, normalmente, no se hacen miniaturas de gran tamaño.

PINTURAS

El acabado de las miniaturas, lo bien o mal que queda, lo relucientes o oscuras que son y todas

las demás cosas dependen directamente de la pintura que se use, no sólo los colores, sino los tipos de pinturas. Aunque de esto ya hablaré más adelante, cuando pintemos miniaturas, aquí tenéis un adelanto. Hay infinidad de tipos diferentes de pinturas, pero como en todo con una nos sobra, simplemente hay que saber elegir. Las más usadas son acrílicas, esmaltes y oleos.

Esmaltes. Probablemente sean las más usadas, aunque, van perdiendo terreno, porque a mi parecer sólo tienen desventajas. Huecen muy mal, se limpian con disolventes, tardan mucho en secar y dejan una capa de pintura muy gruesa. A mí no me gustan y eso que empecé con ellas. Yo no os las aconsejo, pero... Para gustos los colores.

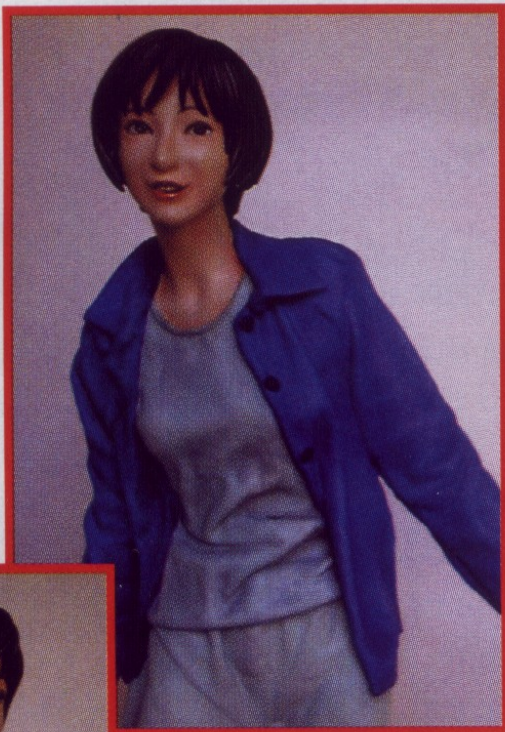
Oleos. Sí, oleos, aunque no os lo creáis (los que estáis empezando) Probablemente dejan los mejores acabados y las transiciones de color son las mejores entre las pinturas. Pero siguen teniendo desventajas. Son muy caras, también necesitan disolventes y sobre todo tardan **MUCHISIMO** en secar. Los cuadros pintados al óleo tardan varios años, sí, sí... años en secar y las pinturas, pues no tanto, pero tardan muchísimo para mi gusto. Sinceramente yo no las he usado nunca, pero las mejores miniaturas que he visto nunca, están pintadas con oleos. Demasiado paciencia para mi gusto.



Acrílicos. A mi parecer son las mejores y por consiguiente las que yo uso (vivan los comentarios objetivos) Se limpian con agua, tardan poco en secar, que no siempre es una ventaja y ¡¡¡SI SE TE CAEN A LA ROPA SE PUEDEN LIMPIAR!!!!

Son las más limpias de todas la pinturas. No son especialmente baratas pero... Si os tengo que aconsejar una pintura, sin duda son las acrílicas.

Otro consejo, aparte del tipo de pintura, es que utilicéis la misma



gama de pintura, osea, que si compráis de una marca determinada, que el 90% de las pinturas sean de esa marca. Más que nada porque están hechas para poder mezclarse. Así será mucho más fácil y nos rayaremos la cabeza menos con las mezclas.

PEGAMENTOS

Éste es un tema no demasiado extenso ya que todos conocemos el poder del "Pegamento de Contacto", vale para todo o casi todo, el único problema, ya sabéis, el olor y la &%()&%\$& costumbre de acabar en los dedos o en sitios peores. Con un poco de cuidadín sin problemas.

También tenéis que saber que existen más pegamentos, pero sólo se suele usar pegamento de plástico, que como

su nombre indica sólo sirve para pegar plástico y sólo algunas clases, pero si la miniatura está hecha con un plástico sobre el que se puede usar este pegamento, merece la pena, porque es el mejor. Hay que probarlo antes sobre alguna pieza sobrante, porque como os he dicho algunos plásticos se disuelven como si les hubiese caído ácido sulfúrico, ya que este pegamento calienta y funde las piezas de plástico. Que sepáis que no es difícil de encontrar.

LOS PINCELES

Sobre los pinceles hay mucho que decir, pero tampoco es cuestión. No es plan gastarte una millonada en un pincel de cerdas de león macho del parque natural del N'goro'ngoro. Ni comprarte un pincel de dos pelos. Simplemente se necesita una buena punta... un pincel con punta, mal pensados. Y alguno en mal estado para maltratarlo. No en serio, gastarse mucho dinero en los pinceles no merece la pena ya que se mellan enseñada. Como mucho cuatro o cinco pinceles.

Uno con muy buena punta para los detalles. Dos, intermedios para zonas de detalles pero que sean grandecillos. Tres, uno normal para pintar de continuo.

Cuatro, grande para pintar zonas extensas. Cinco, uno que no esté en buen estado para hacer todas las técnicas de pintura que se comen los pinceles. En realidad con tres también se puede, pero si se puede, cuantos más mejor.



Bueno, con esto ya es suficiente por hoy. A ver si el mes que viene pintamos algo ya, que tengo ganas. Intentad no dejaros mucho dinero en las pinturas, pinceles, pegamentos y demás cosillas que las miniaturas ya son caras de por sí...

EL TRUKIN

Por fin hemos encontrado masilla verde (masilla bicomponente) La usamos un día y al tiempo nos damos cuenta de que toda la masilla que nos habíamos guardado para otro día, tiene una gran cantidad de zonas duras e inservibles (sobretudo la zona donde se tocan el componente amarillo y el azul) ala, a gastarse más dinero en más... Pues no. Cuando acabemos de usar la masilla, la metemos a la nevera, con las señales necesarias para que nuestra madre no la use como condimento o nuestro hermano pequeño se la coma creyendo que es una chuchería. El frío hace más lenta la interacción de los

componentes. Con el resto de masillas no lo he probado y no os puedo aconsejar, pero probablemente también funcione.

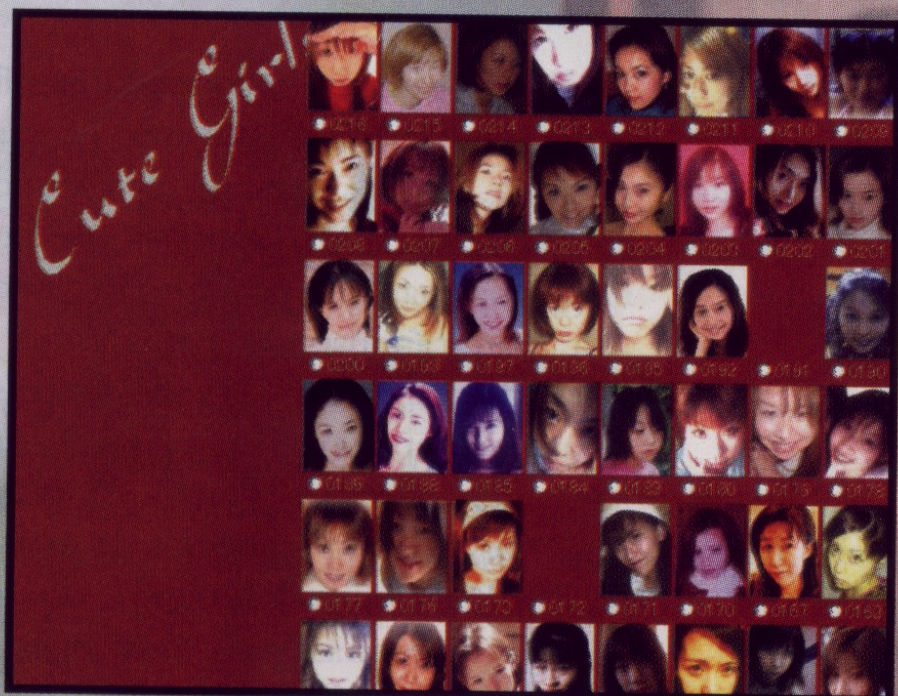
Conan
Conan@able.es



OTAKU WEBS



Bueno bueno bueno... después de varios números dedicados a la exploración de páginas a la mayoría extrañas y un tanto técnicas, vamos a descender a los paraísos terrenales de la geografía japonesa. Supongo que a todos los que nos gusta el manga y el anime, siempre nos han fascinado la fisiología de los nipones, sobre todos esos rostros de ojos rasgados e intensos, esas caras finas e intrigantes. En este número vamos a regodearnos en la contemplación de las más hermosas entre los nativos de Japón. Y es que no somos de piedra...



<http://www.threeweb.ad.jp/~lovenet/>

Nos enseña nada más empezar una abundante colección de fotos de chicas japonesas. Es imposible entrar en esta página y no pinchar en varias de las fotos. Lo curioso es que, si pensamos que cada foto nos lleva a ampliar información de cada chica, nos equivocamos totalmente. De cada miniatura de foto podemos introducirnos aún más en un auténtico infierno (o paraíso, según se mire) de páginas de japonesas, todas distintas y algunas francamente espectaculares. La de tiempo que he perdido en las ramificaciones de esta página, no lo sabe nadie.

Sigamos ahora con una de nuestras más conocidas chicas del j-pop, Namie Amuro, que evidentemente tiene su página Web en :

<http://www.amuro.com/>

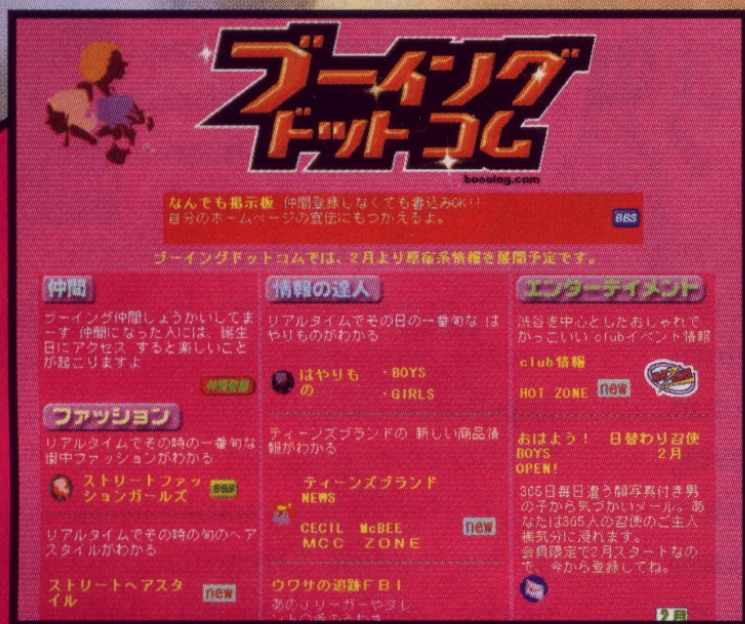
Podemos elegir entre visitar sus secciones en japonés o en inglés (que poca consideración a los hispano parlantes). La galería de fotos goza del curioso detalle de poseer pequeñas animaciones con las fotografías y música, lo cual es de agradecer si queremos entender el contexto de cada imagen; aquellos que sigan la carrera de esta preciosa chica apreciarán estos extras. Por supuesto, no falta la sección de música, para que nos deleitemos con su voz, o la de vídeos, para aquellos que necesitan ver además de escuchar. Incluso tenemos un par de jueguecillos para pasar el rato si no hemos tenido suficiente.



Pasamos ya a las páginas de jovencitas de nombres desconocidos para nosotros. En <http://www.atsuko.to/>, tenemos la página personal de Atsuko Okamoto, una preciosa joven de 27 años que parece que también se dedica a la música (yo estoy bastante pez en cuestión de j-pop, para eso está P-Kun). La página en sí es bastante sencilla, y simplemente se dedica a ofrecernos un pequeño perfil de esta chica. Unas cuantas fotos en la sección "Gallery", que también tiene una zona privada ¿¿??, un diario con alguna que otra foto, la típica BBS de las páginas japonesas, y poco más. Escasa de chorraditas, pero interesante.

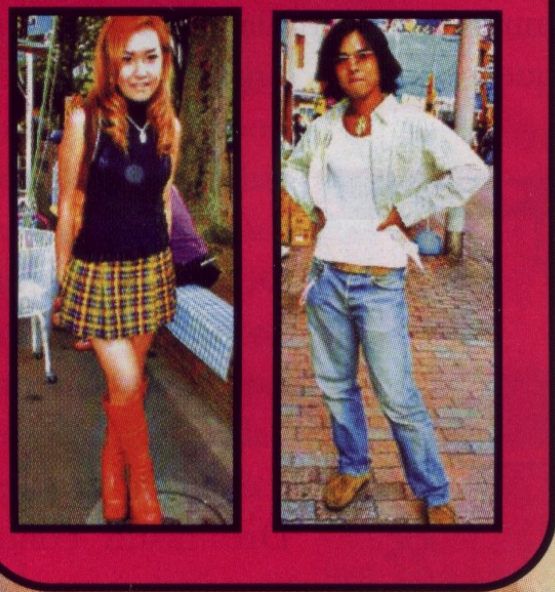


Aunque no esté dedicada a las modelos japonesas, <http://www.fashion.tripnet.se/models.htm> con su directorio de top-models nos sorprende con unas cuantas fotografías de japonesas. Buscad los nombres de Atsuko, Hayako y Kumiko para disfrutar de algunos de los rostros más bellos del país del Sol Naciente. Por desgracia, no se nos ofrece ninguna información de estas bellezas, con lo que surge la pregunta: ¿pero existen estas mujeres realmente? Quién sabe...

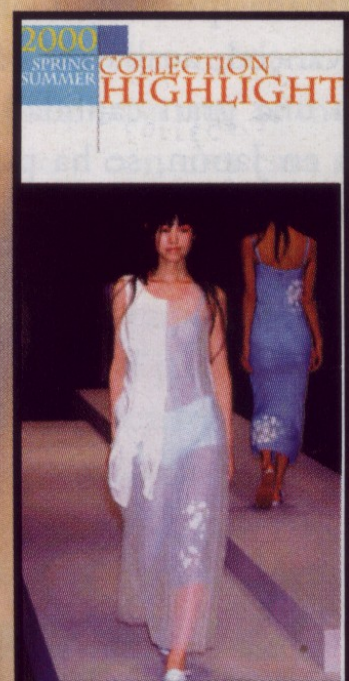


La siguiente página se sale un poco del tema, porque la mayor parte se dedica a la gente de a pie, pero al menos nuestras lectoras podrán echar un vistazo al hombre japonés moderno.

<http://www.booring.com/> es una página más orientada a la moda, la música y los chavales que se mueven por las calles. A mi me ha encantado esta página, porque muestra como son realmente los japoneses de ahora, que normalmente nos llevan bastante adelanto en cuanto a vestir. La página en si es un poco lisa, pero es cuestión de curiosidad hasta que se encuentra algo interesante (y hay mucho, la verdad). Una dirección llena de sorpresas.



En <http://www.cfd.or.jp/index2.html> tenemos la oportunidad de ver fotografías de pasarelas de moda japonesas, aunque haya que "rebuscar" un poco para llegar a su sección. Pinchando en "Tokio Collection" y buscando en "events" llegaremos a lo que nos interesa. De todas formas, no es solo esto lo que nos podemos llevar de esta dirección. También podemos examinar el trabajo de varios diseñadores japoneses, moda masculina y consejos de maquillaje. Muy completa, si señor.



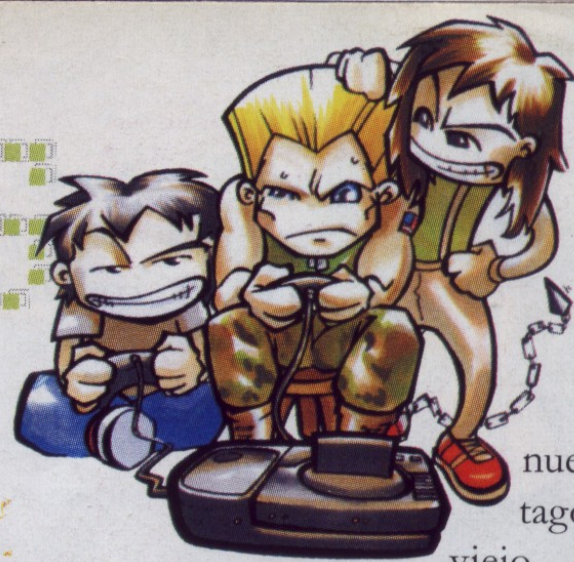
La siguiente página está dedicada exclusivamente para chicas, o eso dice el encabezamiento de

<http://mugyu.crestnet.co.jp/index2.htm>. Con secciones de modelos, maquillaje, ¡dietas!, y hobby, pretende acercarse al público femenino para mantener informadas a las jovencitas sobre todo aquello que les interesa. Premio a la originalidad y frescura.



Para terminar, vamos a pasarnos por <http://www.stylejapan.com/>, donde podemos encontrar información sobre diseñadores de moda, fotógrafos y modelos. Actualmente, la página parece que tiene algún problema que otro de funcionamiento, pero al menos podemos echar un vistazo a un par de preciosas chicas llamadas Hitomi y Ayumi en unas pocas fotos (escaso pero con calidad).

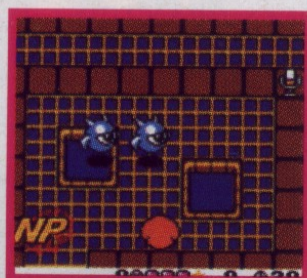




nuevo juego protagonizado por un viejo conocido de Nintendo: Kirby.

KIRBY'S TILT'N TUMBLE

Como podéis comprobar este mes, no haremos hincapié en ningún juego de una consola de las grandes, sino de una pequeña gran consola: la Game Boy Color. Pues sí, esta clásica del entretenimiento, viendo que su hermana portátil, Game Boy Advanced, acaba de ver la luz con una gran cantidad de juegos en Japón, se ha puesto las pilas y ha empezado a "currarse" de verdad el



hecho de programar juegos. Si estas pasadas Navidades, nos sorprendía a todos con Donkey Kong Country con una versión idéntica a la de Super Nintendo, con el mismo número de fases, secretos, las mismas músicas y unos escenarios totalmente magníficos y bellos, ahora en pleno apogeo de la fiebre Pokemon, aparece en Japón un

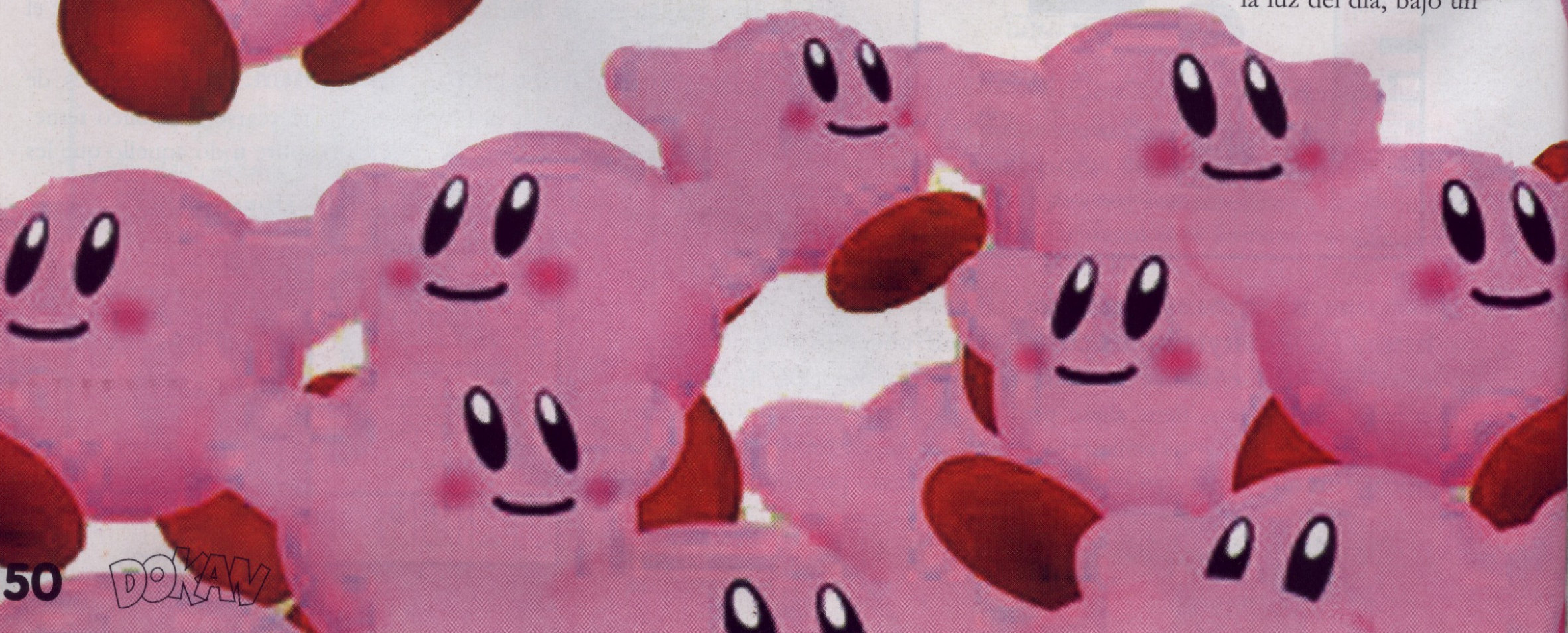
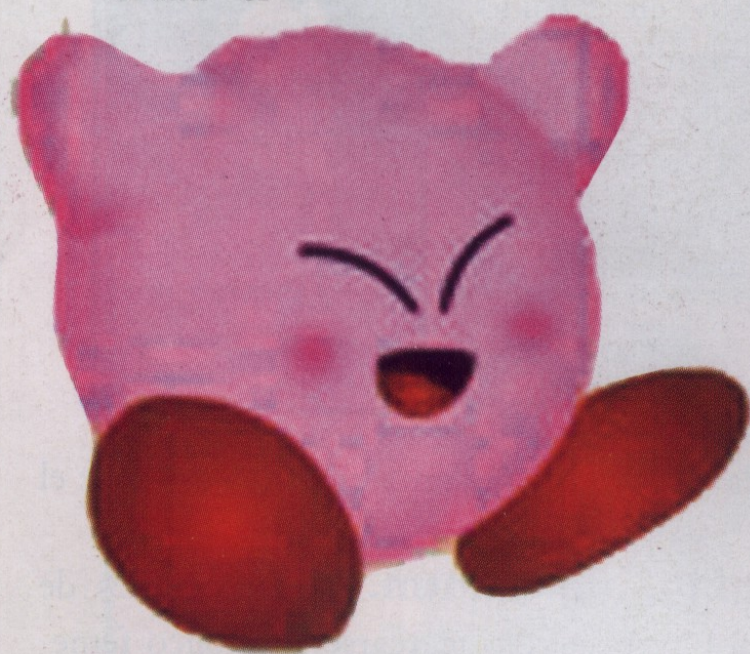


El juego en cuestión al que me remito es el Kirby's Tilt'n Tumble, un cartucho que seguro que cuando haga su aparición en España, dará mucho que hablar. Ésta es la decimotercera aventura del globito rosa (ya lleva historia, ya...) pero de todos modos, cre-



emos que no le va a dar mala suerte, sino que conseguirá conquistar al público de la misma manera que lo ha hecho en el país del sol naciente.

Kirby vivía apaciblemente en el país de los sueños Dreamland, cuando una noche que no podía dormir decide mirar a las estrellas y se da cuenta de que no queda ninguna en el cielo. La noche había desaparecido. El culpable de todo esto, era el Rey Dedede quien, fascinado por la belleza de los astros de la noche, había decidido robarlos y dejar de este modo a Dreamland condenada a vivir únicamente con la luz del día, bajo un





VALORES

sol llamado Daymare (contrario a Nightmare –pesadilla en inglés-). Entonces, nuestro héroe Kirby, tendrá que restaurar la maldad y rescatar las estrellas para que puedan volver a iluminar el cielo nocturno.

Con este argumento tan simple y a la vez tan “profundo” algunos de vosotros os preguntaréis que qué tiene este juego que no tengan los otros Kirbys, con la excepción de ser para Game Boy

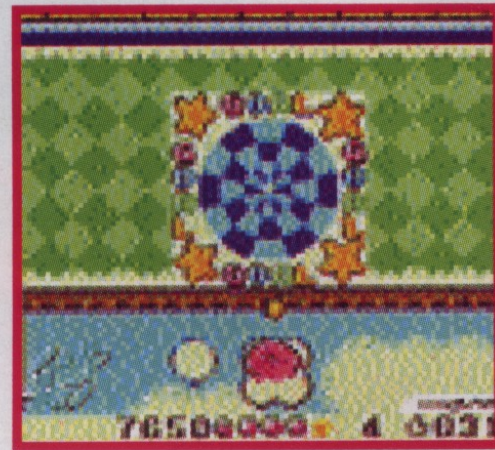


Color. Pues bien, este programita de Nintendo, utilizando la más alta tecnología de Game Pack, hace que la bola de aire rosa vaya golpeando de una parte de la pantalla a otra como si de una maquina

de pinball se tratase, y se mueve sensiblemente dependiendo de la posición en la que este nuestra Game Boy. Es decir, para los que no lo hayáis entendido, que moviendo nuestra portátil, moveremos a Kirby por la pantalla (eso sí, para saltar tendremos que dar al botón B –ojo con hacer “saltar” a la Game Boy ^-^)

Ahora pensaréis ¿cómo es posible que esto se pueda dar en una consola? Pues ahí esta la gracia y lo que hace tan especial este Kirby's Tilt'n Tumble, ya que es único en su especie. Además de la aventura propiamente dicha, habrá que resolver numerosos puzzles, acertijos y trampas, con las que tendremos juego para rato.

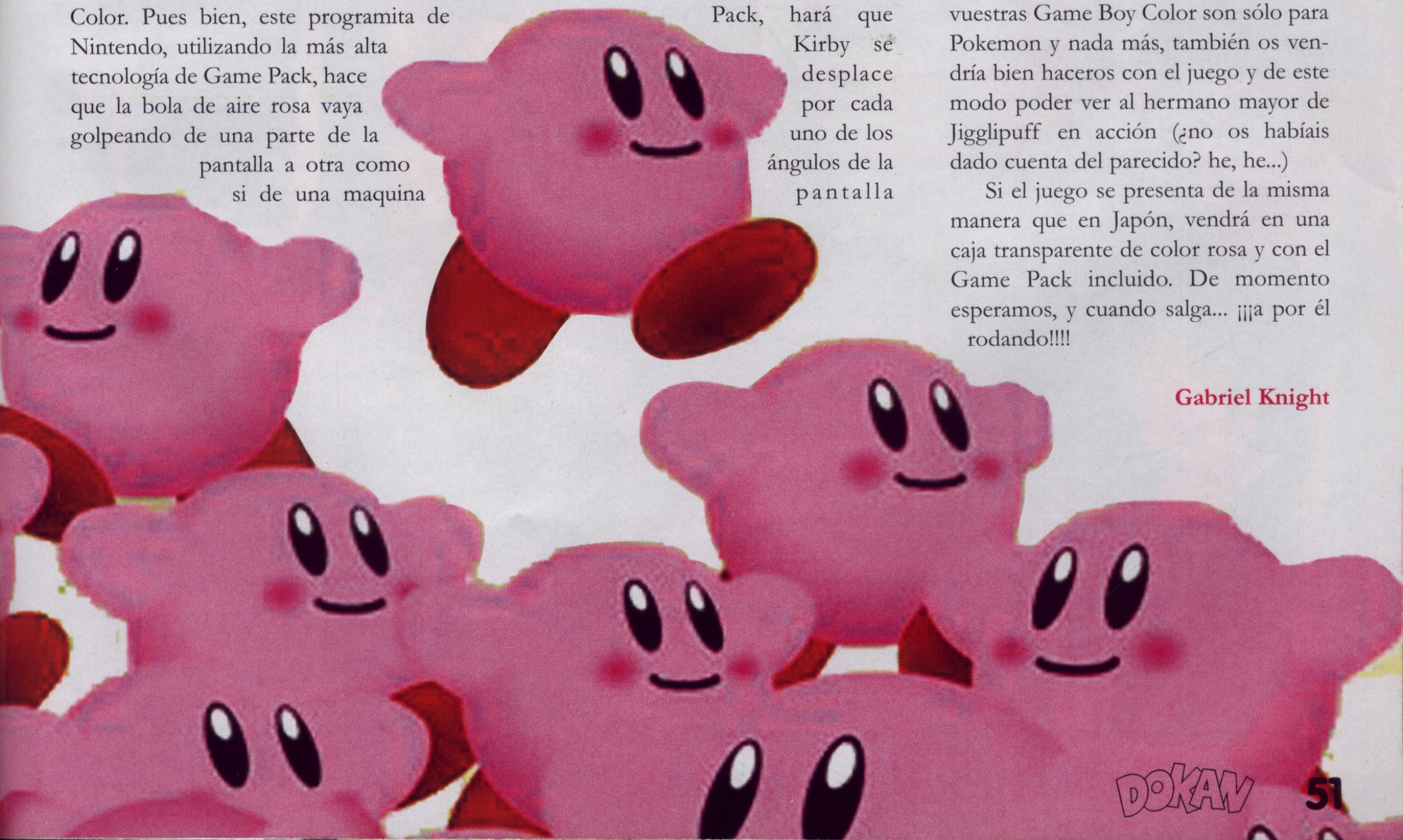
La tecnología Game Pack, hará que Kirby se desplace por cada uno de los ángulos de la pantalla



de nuestra consola, con lo que parecerá que disponemos de una nueva mascota con la que podremos dejar descansar a los amados Pokemones, y tendremos a un globito regordete rosa que se moverá a nuestro antojo y con una cara muy simpática. Para los que penséis que vuestras Game Boy Color son sólo para Pokemon y nada más, también os vendría bien haceros con el juego y de este modo poder ver al hermano mayor de Jigglypuff en acción (¿no os habíais dado cuenta del parecido? he, he...)

Si el juego se presenta de la misma manera que en Japón, vendrá en una caja transparente de color rosa y con el Game Pack incluido. De momento esperamos, y cuando salga... ¡¡¡a por él rodando!!!!

Gabriel Knight

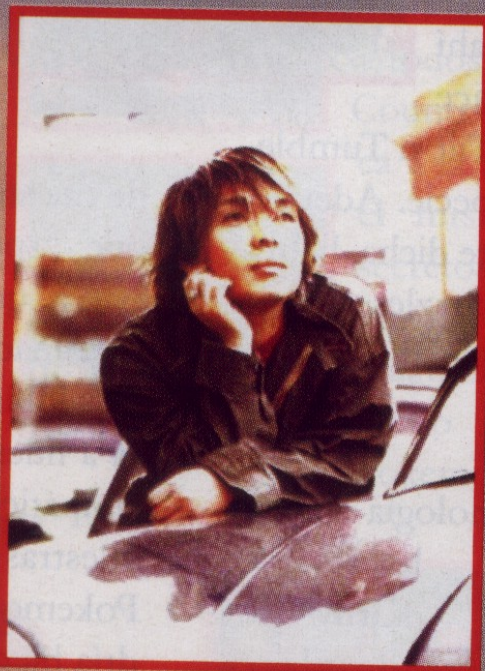


LUNA SEA



HOLA!!!! Eeeey! Somos Susi y Meri, y ante la indignación de que Pako no hablara de una de las mejores bandas de rock del momento (la otra es Glay), nos dijimos, pues vamos a hacerlo nosotras. Y aquí estamos.

Luna Sea se formó en la prefectura de Kanagawa en Tokyo por Inoran (g.) y J (b.), amigos desde el instituto en el 1987. Pero entonces, su grupo se llamaba "Lunacy". Shinya (d.) iba también al mismo instituto pero estaba en un grupo rival llamado "Pinocchio" con Sugizo (g.). Inoran y J conocieron a Shinya y le preguntaron si le gustaría entrar en Lunacy, pero Shinya dijo que sólo entraría si también se unía su buen amigo Sugizo!. Así que los dos, Shinya y Sugizo, fueron reclutados en Lunacy en



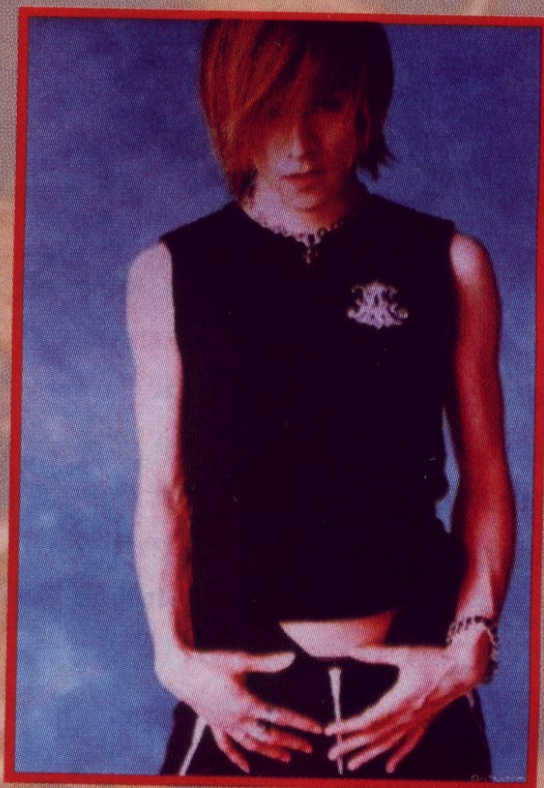
Enero de 1989. Cinco meses después conocieron a Ryuichi, el cantante del grupo "Slaughter". Como ya pensaba en dejar el grupo, pues se unió a Lunacy como el nuevo

cantante. Ya con los cinco componentes juntos formando un nuevo grupo indie, decidieron oficialmente cambiaron su nombre a "Luna Sea". Para ganar popularidad tocaron en muchos locales de conciertos por todo Tokyo. Pero eran unos momentos muy duros para ellos!. No tenían pasta, no tenían

coche (excepto la cafetera de Sugi), y a veces ni siquiera un sitio donde dormir, hasta tenían que ensayar en el garage de Sugi +sob sob angelitos...+ Al principio fue difícil la supervivencia ya que sus pequeños trabajos no aportaban el suficiente dinero. Pero siguieron adelante porque realmente sentían que eran un grupo....Todo era cuestión de tiempo....era el destino!!!!

Por fin, durante uno de sus múltiples actuaciones en los locales de conciertos, fueron descubiertos por Hide (el guitarrista líder de X-Japan... bueno, a estas alturas, todavía queda alguien que no le conozca?). Le gustó tanto su música que les fichó para Extasy Records (compa-

ña de Yoshiki, el líder de X-Japan). Dentro de esta firma grabaron su pri-



mer disco indie "Luna Sea" en abril de 1991. Fue su gran hit, ya que habían ganado mucha popularidad en los locales donde habían tocado, y por el hecho de haber sido descubiertos por Hide!. En los próximos meses, estuvieron muy ocupados haciendo muchas apariciones en la radio, en la tele y en conciertos!!

Muchas discográficas importantes y majors les ofrecieron numerosos con-



JPOP



tratos! Fue una decisión muy dura, pero finalmente firmaron con MCA Victor. Inmediatamente después de firmar con MCA, sacaron su primer disco mayor "Image" en mayo de 1992!

Aproximadamente cada año después de sacar este, sus siguientes discos siempre se convertirían en hits. En total publicaron 4 discos más una recopilación 8 sinles y 5 videos. Luna Sea había entrado en el círculo, con fans volviéndose locas y gritando por más Y TODO!!!!

Esto duró hasta el 1997 cuando Luna Sea decidieron separarse. No fue una separación real, de hecho solo querían tomarse un año libre para desarrollar y descubrir sus propios intereses musicales personales (aunque algunos se lo podrían haber ahorrado....^^). Eso fue una gran aventura para todos ellos, ya que casi nunca se habían separado el uno de los otros 4....QUÉ MONOS!!!! Pero para algunos fans no fue tan divertido y no les gustó mucho la idea, pero fue genial poder disfrutar viendo a sus ídolos favoritos expandiendo sus habilidades musicales!! Así que 1997 también fue un año muy ocupado para los chicos de Luna Sea, con cinco personalidades totalmente dife-

rentes metidos en cinco proyectos diferentes! Lo curioso es que todos tuvieron mucho éxito de algún modo u otro, cada componente dijo que fue una gran lección para todos ellos. No podían esperar al 1998, cuando volverían a tocar juntos y compartir sus experiencias!!!

Por fin, después de un largo año separados, los miembros de Luna Sea estaban juntos otra vez, con nuevos looks, trabajando juntos con nuevas ideas! Este año fue el que todos los fans de Luna Sea estaban esperando!! Poco después, el 23 de Julio de 1998 publicaron su nuevo y deseado séptimo disco...."Shine" (donde el Ino está de muerte!!!!....Pero Sugi está mejor!!! MMMRRRRWAAAAHAHAHAHHAH!!!!)

Para mucha gente fue uno de los mejores trabajos de Luna Sea , pero para otros fue un gran chasco y lo calificaron de album malo y popero. Pero en contra de todo eso Shine fue un gran éxito y hit otra vez. Cargándose las listas de ventas como nunca antes lo habían

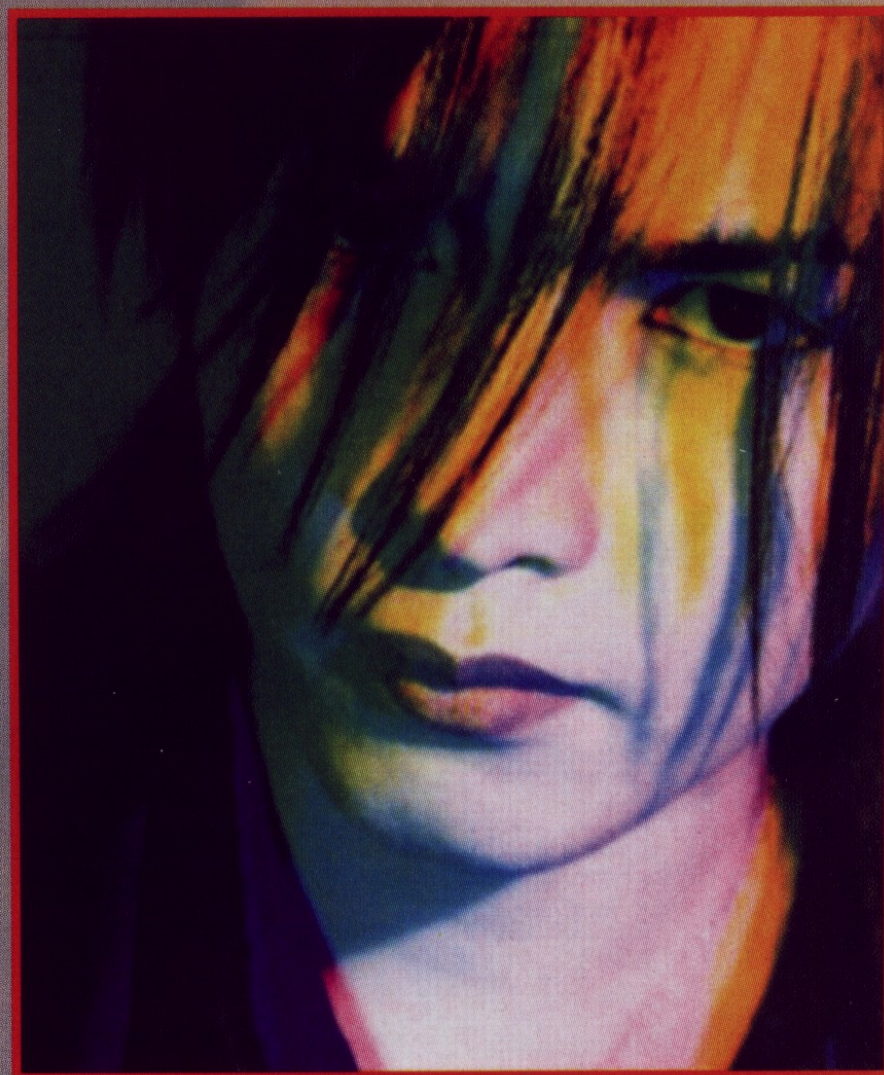
hecho, y ganando muchos nuevos fans, jovenes y no tan jóvenes de su año en solitario. Quizá lo que molestó a los "Slaves" más radicales (nombre con el que se conoce a los fans de Luna Sea) fue que después de ese año separados, su música se había suavizado...así como su imagen.

Ya que durante los indies hasta el año de los "solo", Luna Sea había mantenido una imagen muy visual-gótico, y el cambio fue tan radical que les produjo un shock.... Pero lo mejor fue que el gran respeto que todos sentían por ellos nunca cambió. Y pronto ese cambio fue aceptado, ya que comprendieron que era sólo el primer paso hacia el futuro....Cuando Ino se dejaría su barba camino de los pelos de punta que nos mos-

traría en el "Lunacy" su último y fabuloso disco. Lo publicaron el 12 de Julio de este mismo año (2000) culminando con él una exitosa carrera. Culminando, sí, ya que meses después anunciarían su inminente separación por la desgracia de todos....Pero ESPERAD!!!! No os cortéis aún las venas,,....En una rueda de prensa después de su concierto en Hong Kong a principios de Septiembre, anunciaron que no era más que otro descanso...indefinido, pero solo eso...."tirar la cortina" como ellos lo llamaron...

Y hablaron del "Inagurate" un posible y muuuuy esperado reencuentro.

Sus últimas



actuaciones serán en Diciembre, después de Navidad, en el Tokyo Dome.

Como despedida, Luna Sea publicó un single llamado "Love Song" y después publicaron un "best collection" que vio la luz el 23 de Diciembre, llamado PERIOD.

Bueno, en total llevan 11 años y medio juntos como Luna Sea. En el año 1999 hicieron un concierto especial para celebrar su décimo aniversario que contó con la asistencia de 100.000 espectadores! Que hasta les cantaron el "happy birthday to you"! Un concierto un tanto problemático,

ya que tres días antes de la actuación, hubo una gran tormenta que arrastró con el escenario. Fueron tres días de

incertidumbre para los fans que querían asistir al concierto, ya que se pensó en anular el evento y hasta el último día no se supo si sería posible hacerlo.

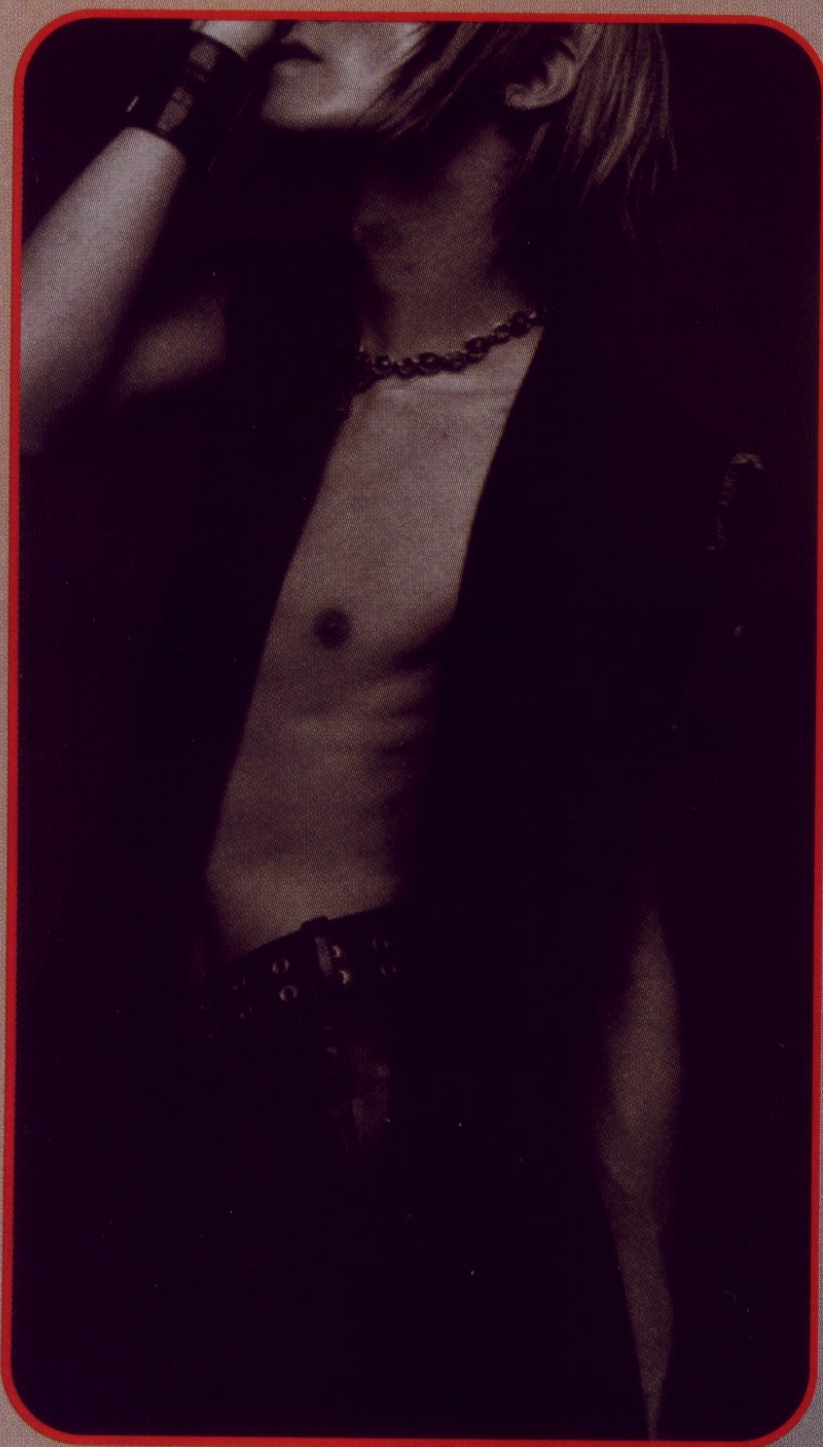
Su estilo de música empieza desde un sonido más sucio y oscuro, que va evolucionando hacia un sonido más suave y maduro. La característica del sonido Luna Sea reside en la combinación de sus guitarras, tan diferentes como las personalidades de los guitarristas, pero que se complementan perfectamente, el tono limpio de Inoran frente a la guitarra más experimental y metálica de Sugizo. Añade a eso una voz carismática, el bajo más poderoso de Japón y la batería más potente y ya tienes a Luna Sea.

Y ahora os vamos a explicar cositas sobre cada miembro ok?

El cantante se llama Ryuichi Kawamura, que es como el príncipe del grupo, es el que se encarga de escribir las letras tan poéticas de Luna Sea. Ryuichi es el miembro que ha tenido un cambio más radical en cuanto a imagen del grupo. Pasó de ser un cantante oscuro y demoníaco a un look más natural. También se convirtió en un ídolo romántico de canciones de amor, en modelo y actor. También tiene fama de playboy y su vida privada es a menudo publicada. Ryuichi tiene una voz fantástica y es capaz de cantar cualquier estilo de música. Hasta a los que no les gusta Luna Sea demasiado, reconocen que Ryuichi es uno de los mejores cantantes de Japón.

J, el alto y delgado bajista, es el cofundador del grupo junto a Inoran. Es el que tiene la imagen de chico malo del grupo. Su estilo musical y su concepto es más cercano al rock americano que el resto del grupo. Compone las canciones que están llenas de energía y fuerza. Su

imagen de chico malo enfatiza el viejo cuento de "sexo, drogas y rock'n'roll". En verdad, J ha tenido problemas con el alcohol, aunque parece que en los últimos años lo ha logrado superar y volver con más fuerza que nunca.



JPOP

Inoran es el guitarrista rítmico, y el otro co-fundador de Luna Sea con J. Su sonido es muy característico en las canciones de Luna Sea por su poderoso ritmo. Es un excelente compositor y la mayoría de sus canciones son oscuras y melancólicas. Es difícil arrancar una palabra de nuestro joven compositor... ni siquiera en el último concierto... que pidió a Ryuichi que hablara por él. Le gusta dormir, la fórmula 1, Totoro y viajar.

Si hubiera un Dios del Sexo, sería él, Sugizo. Sugizo es el extravagante guitarrista líder. Se caracteriza por su personalidad seductora y disfruta metiéndole mano a Ryuichi en el escenario, y a él parece que le guste! Pero eso no es lo que más atrae de él (anda que no!), además de ser un genial guitarrista al que le gusta experimentar

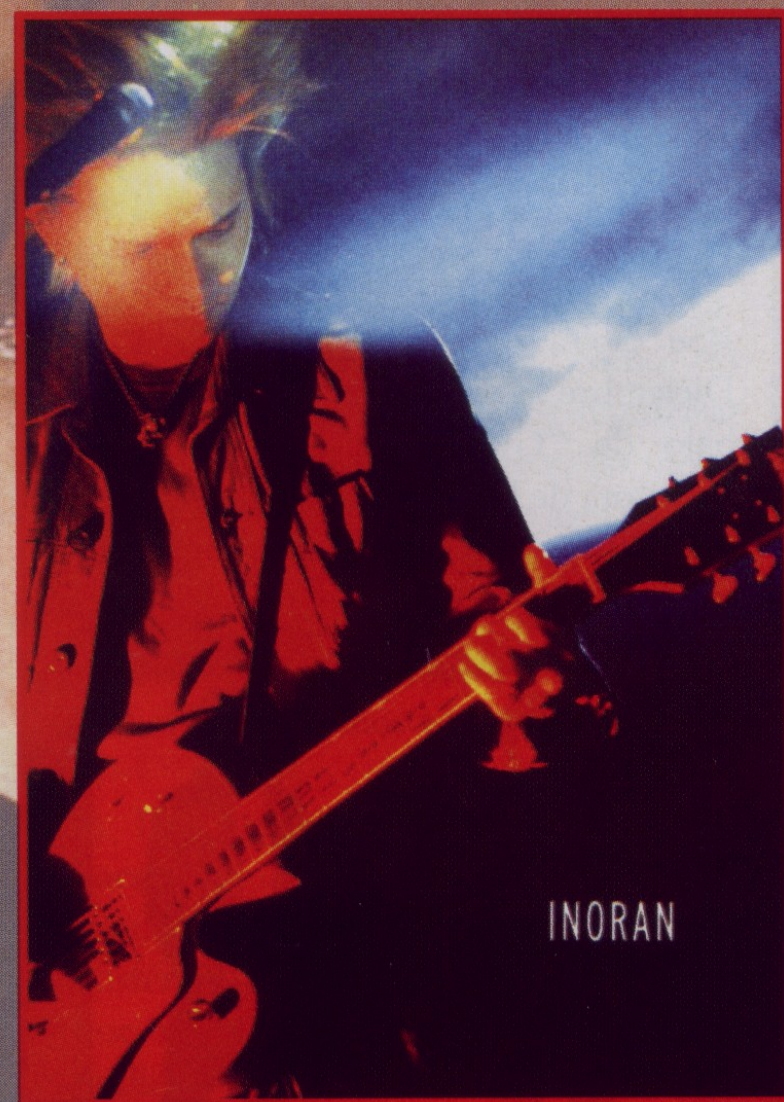
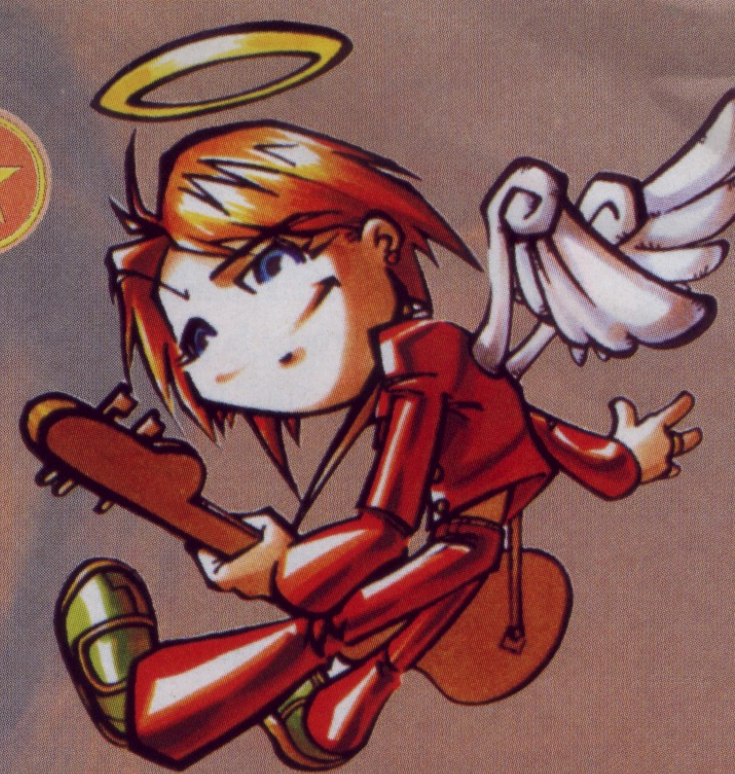
con la música e introducir nuevos sonidos de otros estilos en el rock, toca el violín que de muerte! El cual toca desde los tres años! Es un fan de Startreck

y le encantó la película Titanic. Le gusta boxear, posar sexualmente, y hacer fotos hasta de su culo desnudo!. Tiene una preciosa hija de 4 añitos que se llama Luna.

Y por último, pero no menos importante, está Shinya, el batería del grupo. Aunque no tiene tantas admiradoras, porque sinceramente no es tan guapo, su carisma y encantadora persona, hace que sea querido como los demás, cosa que demuestran las slaves durante sus solos.

Aprendió a tocar los bombos desde los 6 años, ya que su padre toca los tambores tradicionales japoneses. Shinya ganó una competición de tambores, siendo el más joven de todos los participantes,... es el orgullo de su ciudad [ciudad??] Desde hace cerca de un año que está casado con Aya Ishiguro, ex-Morning Musume, y no hace mucho tuvieron su primer hijo, creemos que fue una niña, FELICIDADES PAPÁS!!!! ^O^

Resultado, que aunque desafortunadamente Luna Sea se haya separado, ES una de las mejores bandas de rock japonés y su música será eterna. Confiamos en que no tarden mucho en echarse de



menos el uno a los otros y se reajunten. Y esperemos, que sino, continúen sus carreras en solitario no?

Podríamos hablar de Luna Sea eternamente y nos hemos dejado muchas cosas por decir, pero se nos acaba el espacio. Así que nos despedimos esperando que disfruteis con el CD. Bye!

Susi y Meri



Este mes vais a notar algun cambio en la seccion, me gustaria dar mas protagonismo a la parte de noticias y novedades, ya que normalmente no pasa de ser una pagina de periodico con muchas letras que poco invitan a leer y que parecen mas telegramas que otra cosa.

Me gustaria ir comentando las novedades de los grupos que vayan editando material nuevo, y aunque tenga que comentar cosas menos novedosas las profundizare un poco mas de lo que hacia hasta ahora, ya me direis que os parece.

NOTICIAS Y NOVEDADES

#Se dio a conocer que el dia 3 de Diciembre del 2000, Jiro (el que toca el bajo de "Glay"), se caso con una redactora de la revista sobre musica Pati Pati. Desconocemos el nombre pero tampoco importa mucho, no?



#Despues de salir del hospital, Hyde de L'Arc en Ciel se fue de viaje con Ooshii Megumi, su hasta hace poco novia, ya que se han casado en secreto. Se habra puesto de moda esto de casarse, o sera el frio...

#Hamasaki Ayumi (Ayu) ha sido la lider en ventas del



año 2000, sus ganancias llegan a los 27.060.000.000 Yenes, casi na....

Y parece ser que ahora lleva un anillo de compromiso, claro, no es listo el tio...Y a parte de todo, la chica esta arrasando en cuanto a imagen, y si no echad un vistazo al movil que han sacado en su honor..... flipa....

#La actriz y cantante Fukada Kyoko (Kamisama Mou sukoshi dake) mantiene una relacion con un guionista de "dramas" (culebrones) de 37 años, ella tiene 18, y se ve que le gustan maduritos, ya que el año pasado estuvo con un componente del grupo Shonen Tai de 34 años...



#Despues del concierto de despedida del pasado 27-12-2000 en el Tokyo dome, los componentes de Luna Sea ya empiezan a preparar sus trabajos en solitario. Ryuichi celebra un concierto el 27-1-01 y "J" (bajo prepara nuevos trabajos con Zilch, grupo del que formo parte hide.

#The Yellow Monkey se han tomado unas vacaciones merecidas, se rumoreaba que se separaban definitivamente, pero parece ser que solo es momentaneamente, o eso espero.

#Ya tenemos nombres de las componentes de las Minimoni, se trata de Ai Kago (148 cm), Nozomi Tsuji (149 cm), Mari Yaguchi (145 cm) y Mika (150 cm) de las Cocoanuts Musume. Como podeis ver todas miden menos de metro y medio.... de ahí el nombre.... su single debut se llama "Minimoni Jan-Ken-Pyon! / Haru-Natsu-Aki-Fuyu Daisukki!"

J*P*P*

#Con la corta vida que tienen, las Morning ya han editado un Best album, se trata de "BEST! Morning Musume 1" y salio el 31 de Enero de este año

[Tracklist]

- 1.LOVE MACHINE
- 2.Daite HOLD ON ME!
- 3.Koi no Dance Site
- 4.Summer night town
- 5.Happy Summer wedding
- 6.I WISH
- 7.Renai Revolution 21
8. Memory-Seisyun no hikari
- 9.Manatsu no Kousen
- 10.Morning Cafe
- 11.furusato
- 12.Say Yeah! -Motto Miracle Night
- 13.DANCE surunoda!
- 14.Never Forget
- 15.Ai no Tane



Y hablando de ellas, acaba de salir tambien un juego de Play Station 2 titulado "Space Venus starring Morning Musume", el juego contiene diferentes pijadas y videos de ellas a parte del juego en si, que parece ser una aventura espacial, o yo que se, la verdad es que no he jugado, ya me gustaria..

Bueno, pues por este mes creo que ya tارا bien, no? Y si os parece poco pues me lo deciais coño, o mejor, me envais la noticia que os salga de ahí y la pongo, ii desuka? Pos hala, el mes que viene mas, no se aun que sera, pero sera mas.... Saludos muuu atrasados a Den y a las fuerzas especiales de Ibiza, y a toda la gente que me ayuda a hacer esto.

Ja neeeeee

Pako

pakokun@yahoo.com

Muy buenos días!, bueno, supongo, porque el resto de la gente de la redacción no parece muy alegre que se diga. Bueno, yo a lo mío, que para un día que me despierto con buen pie lo tengo que aprovechar. Este mes hemos recibido unas cuantas cartas y muchos e-mails, que tengo atrasados sin respuesta, así que haremos un repaso a cartas que no son del todo recientes, pero que en su momento quedaron sin respuesta.

Bueno,... no quiero empezar el correo sin agradeceros la buena acogida que está teniendo mi página y que no esperaba que hubiera tanta gente a la que le pudiera interesar lo que yo escriba. Muchas gracias de veras, ha sido una sorpresa muy agradable y voy a intentar que la página vaya mejorando mes a mes como agradecimiento a todos los que la visitáis. Gracias.

Andrés G. Mendoza
www.AndresG.com

MÓNICA OVÍN (ARGENTINA)

Hace una pregunta muy específica, pero que nos ha hecho pensar a muchos de la redacción (y mira que eso es difícil, porque para que nos pongamos todos a pensar hace falta mucho... dinero). No, en serio, que nos ha llamado la atención esa posibilidad. Aquí va: "¿por qué no hacéis algún medio para que la música de los Cds pueda oírse en una cadena musical?"

El hecho es que como tal no hay ningún programa (que yo sepa, claro está) que pueda adaptar un fichero de audio en formato MP3 y permita su lectura como fichero de sonido. Claro está que nosotros no somos quienes para programar o inventar esa posibilidad (y mucho menos yo, que soy de letras). Pero lo que sí se podría hacer es intercalar alguna canción entre los ficheros



de datos y demás información del CD, teniendo entonces, ambas posibilidades y dándole un segundo uso al CD.

Sé que muchos de vosotros estaréis ahora mismo frotandoos las manos, pero lo cierto es que finalmente en redacción hemos tenido que descartar esta idea. Os explico por qué: Los ficheros de sonido que pueden ser oídos en las cadenas de música y similares, tal y

cómo habréis podido comprobar muchos de vosotros, ocupan un espacio en el CD muy superior al que ocupa un fichero de MP3 o similar. El hecho es que la idea de la revista ha sido siempre la de poder incluir la mayor cantidad de información posible en los Cds, y por lo tanto, entre ficheros, páginas y otros, normalmente, el espacio restante permitiría incluir una, o dos canciones en el CD, algo que ciertamente no es mucho. Lo que no hemos descartado es la posibilidad de hacer un CD especial, en el que se incluyeran sólo canciones en formato de fichero de sonido (es decir, que se pudieran escuchar normalmente), y hacer algo así como un Dokan Mix (algo que ya nos sugirieron en una ocasión), que incluyera las mejores canciones dentro de una lista de gustos. Pero eso ya depende de las posibilidades que tengamos para incluirlo y que pudiera incluirse ese supuesto CD junto con el que hacemos todos los meses.

Hasta entonces, lo único que puedes hacer es, mediante un programa que lo permita, ir pasando las canciones que te gusten a un CD, para luego escucharlo por tu cuenta, aunque, claro está, si pudieras hacer eso no habría ningún problema.

JOHN JAIRÓ (COLOMBIA)

Aprovecho esta carta para aclarar las dudas de muchos de nuestros lectores Sudamericanos, que aunque lo hayamos dicho ya en alguna ocasión, no está de más repetir de vez en cuando.

Dokan pertenece a una empresa que tiene distribución para España, y por tanto, los números que lleguen fuera de las fronteras, son por otros medios ajenos a nosotros, que en un principio estábamos preparados para unos lectores españoles. De todos modos, la revista ha ido llegando al otro lado del charco, y ahora podemos disfrutar de



DOUGLAS



YOSMER PIRELA

muchos lectores cuya procedencia todavía nos suena exótica en algunas ocasiones. El caso es que, desgraciadamente, no estamos preparados para una distribución a nivel americano, y por tanto las suscripciones son sólo posibles (por el momento) para lectores españoles. Lo que no se descarta es una futura contratación de distribución oficial por aquellos lares que ahora la tienen por otros medios (y que en ocasiones tienen que sufrir unos precios abusivos por ello), siendo posible la distribución directa en Sudamérica. Algo que sería favorable para ambas partes.

Por otro lado, pregunta si en España existe ayuda por parte de la Administración a grupos o movimientos favorables o que fomenten el

manga (o el comic en general). El caso es que, aunque la postura generalizada es una completa negativa a ello, sí que existen algunas excepciones en algunas zonas que, no tan solo dan facilidades para el desarrollo de algunas actividades relacionadas (tales como Jornadas, emisiones, fanzines...), sino que en ocasiones resultan sorprendidos una vez realizados y ayudan para que se pueda repetir una segunda vez. Como ejemplo de esto, puede hablarse de las Jornadas del manga de Getafe, que son realizadas por una asociación muy bien organizada (esas risas...) y que cada año nos sorprende con unas jornadas con más medios y mejor hechas. Un diez para este tipo de organismos públicos.

MICHI
(VENEZUELA)

Ya que estamos en plan de respuestas oficiales, aprovechemos para hacerlas todas de una vez y así nos evitamos el estar repitiendo mes a mes. Dokan, por el momento, no posee Web oficial. Hace un tiempo, la idea de poner en red una página de la revista que permitiera ponernos en contacto con una mayor facilidad mediante la red cogió bastante fuerza, hasta el punto de anunciarlo oficialmente en la revista.

No sé si hace falta decirlo o no, pero finalmente el proyecto de la página fue desinflándose, a raíz de los diversos cambios de redactor jefe, personal y demás aspectos que ahora no vienen a

cuento. En resumen, que la página Web ha quedado aparcado como uno de los tantos proyectos que tiene la revista (y van...).

De todos modos, no os preocupéis, porque todo se andará, y en un futuro no muy lejano será posible revisar los números que te faltan, ver el careto de los colaboradores, o muchas cosas más, en la página Web de la revista Dokan.

CARLOS
(email)

Nos plantea una duda que a muchos va a alegrar el día. Pregunta si los DVD's extranjeros pueden verse en los reproductores españoles. Lo cierto es que la historia de los aficionados españoles viene siendo toda una odisea al respecto del anime, puesto que hasta ahora era necesario tener un video multisistema si querías ver cintas de importación, todo ello por los motivos que en más de una ocasión hemos comentado (nosotros tenemos el Pal y ellos el NTSC).

Pero ahora todo eso puede cambiar, porque con las últimas tecnologías, es decir, el DVD, se han dividido las zonas del mundo en franjas. Es decir, en la franja A tal país, tal otro... pues bueno, resulta que, según las malas lenguas España y Japón se encuentran en la misma franja, y por lo tanto un DVD que venga de allí se podría leer en un reproductor de aquí. Eso hasta donde yo sé.

Es más, si es cierto que las películas de por sí vienen con la posibilidad de subtítulos en varios idiomas, cabría que además de tener la cinta original (que actualmente no sé lo que cuesta, pero debe ser un pastón), se podría ver subtitulada, cuando menos al inglés, por lo tanto en un idioma entendible por la mayoría de nosotros.

MIGUEL
(email)



DOUGLAS

He encontrado este mensaje en mi buzón, pero no sé si lleva mucho tiempo o no en él, lo siento son cosas de ser un desordenado y recibir multitud de mensajes diarios. Por cierto, tan solo como petición personal, ¿podéis firmar los mensajes de internet con una mayor concreción? Lo digo porque en ocasiones me ocurre como ahora, que tan solo recibo un mensaje con una firma de una dirección (es de yahoo en este caso) y nada más. Para que sea más reconocible respecto al resto, podéis firmarlos, al menos con el nombre y primer apellido, o al menos con un nick y la ciudad. Bueno, aquí vamos:

“He visto que al final de muchos artículos firman sus redactores y en algunos incluso ponen su e-mail. ¿Al escribirles te contestan dudas personalmente o es sólo para hacerles comentarios?” Normalmente es para hacer comentarios, pero en alguna ocasión se reciben dudas que, en lo posible son respondidas. Tenéis que tener en cuenta que durante el día tenemos un horario y un trabajo que debemos cumplir, por lo tanto, no siempre es posible responder a todas y cada una de las preguntas que te hacen, sobre todo si son cosas sin posi-

ble solución, como pedirte que les mandes animaciones o videos de tal o cual serie, preguntarte donde se pueden comprar tal tomo de tal serie que sólo conoce él, o pedirte que le respondas a una lista de preguntas interminables personalmente, es decir, fuera del correo, como si eso no supusiera trabajo para nosotros.

Tenemos el tiempo contado y cuando salimos de aquí, muchos tenemos ocupaciones muy variadas, desde otros trabajos, estudios, o simplemente desconectar de todo esto que ocupa un lugar y un tiempo muy importante de nuestro día a día.

Con esto quiero decir que esas direcciones están para que vosotros nos escribáis diciendo que os parece la sección, que mejoraríais o para hacer preguntas. Eso sí, no siempre es posible que os respondamos, porque en ocasiones no hay tiempo material para ello.

“¿Hay libros que enseñen a dibujar manga? Si es así, ¿me puedes decir el mejor?” Bueno, tanto como libros libros, existen unos cuantos para enseñar a dibujar comics, pero la mayoría se dirigen a un dibujo más americanizado.



De todos modos, existen multitud de aspectos de esos libros, tales como las proporciones, los escenarios, los aspectos generales, que se pueden aplicar a ambos tipos de dibujo. Como libro de manga, existe uno de la Editorial Planeta De Agostini “Como aprender a dibujar manga” con unos colaboradores de excepción. Que yo conozca, por el momento no ha salido mucho más.

Eso sí, podéis tirar de muchos libros que os permiten aprender múltiples aspectos de los comics, que os pueden enseñar pequeños trucos (como curiosidad, os recomiendo uno de hace mucho tiempo de Jan -el autor de Superlópez- que además de enseñarte cosas, te hace sonreír unas cuantas veces).

Bueno, pues saludos a todos, y el próximo mes más. Si tenéis alguna duda, sugerencia, insulto o demás, podéis mandarlo a www.AndresG.com o a la dirección de correo postal.

Andrés G. Mendoza
www.andresg.com

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda. Mare de Déu de
Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

OTAKU ADRESS

Miguel Ángel Joga Elvira

c./ Prat de la Riba 7-9, esc. B, 8º 2ª
08206 Sabadell (Barcelona)

Le interesa contactar con gente aficionada a pintar figuras de personajes manga.

VERÓNICA AMBRÓS ALONSO

C/TREPADOR Nº3 4ºF

CP 47012

VALLADOLID

Le gustaría escribirse con gente de 16 a 20 años o incluso más.

Mark Fernandez Lopez

Pje llopisnº6 entlo 3ª 08903

Hospitalet Barcelona,

Un amigo nuestro muy aficionado al cosplay, que se disfrazo de lobeño el pasado salón del manga, por si alguna chica quiere escribirle tiene 19 años, el resto según el que lo descubran las interesadas.

John Jairo Naranjo

Cr 26 # 26- 46 Sur

Santafé de Bogotá

Colombia

Suramerica

Pablo Bosque

Vivo en Las Heras 1470,

Monte Grande(1842), Buenos Aires, Argentina.

Un chico aficionado al dibujo que desea cartearse con todos los aficionados al manga y al dibujo como el.

MARIO AVILA

C. 63 #922 a entre 118 a y 120 Col.

Xoclán Rejaa C.P. 972466 Mérida

Yucatán, MÉXICO Y por e-mail a

happosai@dragonball.com.mxx promete contestar todas las cartas..

Ryuji Akagi

#5608 block 10 depto 34 san joaquin, Santiago, Chile.

Quisiera cartearse con otakus de España y alrededores.

MARIA A. RODRIGUEZ

SEVERO DIAS

#338 Colonia José Clemente Orozco

C.P. 49090 Cd. Guzman, Jalisco,

México. nahum@starmedia.com . Si

queréis cartearos con un Otaku mexicano con muchas ganas de charlar,

Escribid a Nahum

PACOMARINE

Solo quiere que le escriban chicas, no importa la edad.

c/Utebo 14, 4º A

MURCIA



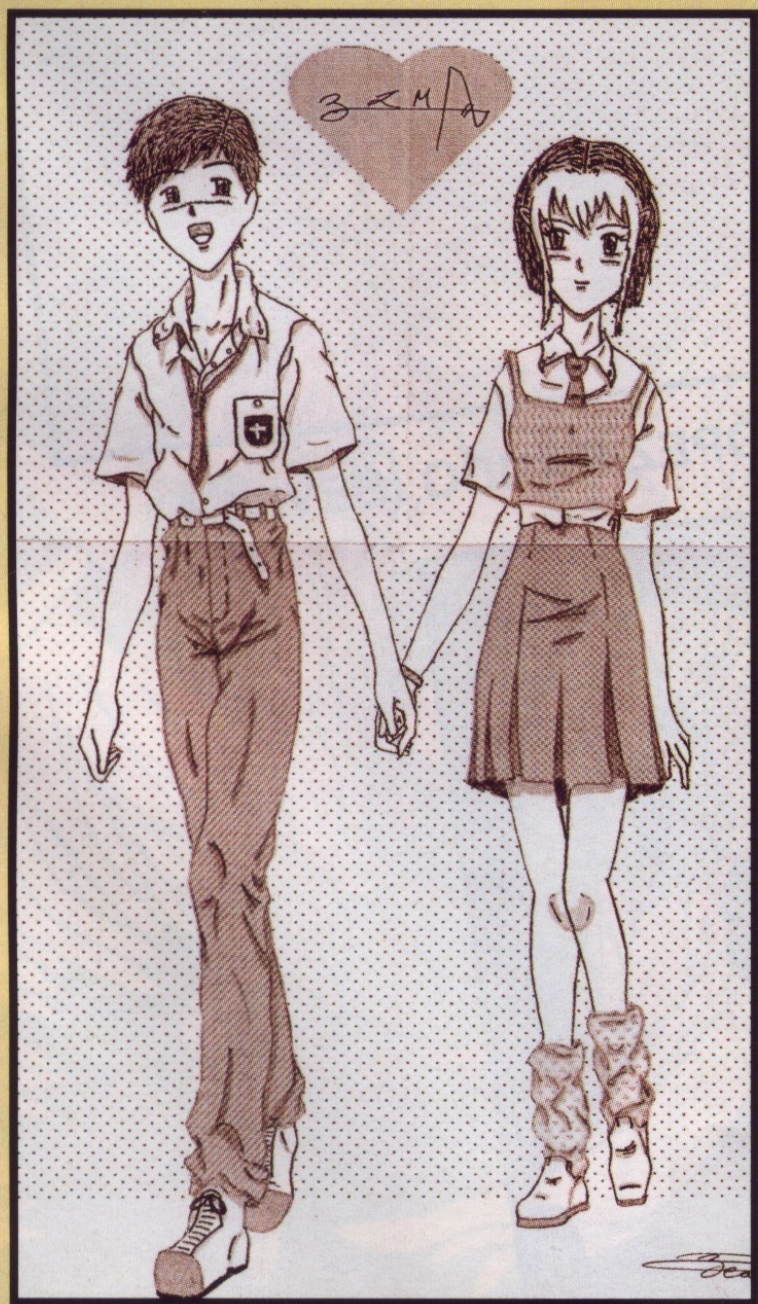
Art Gallery



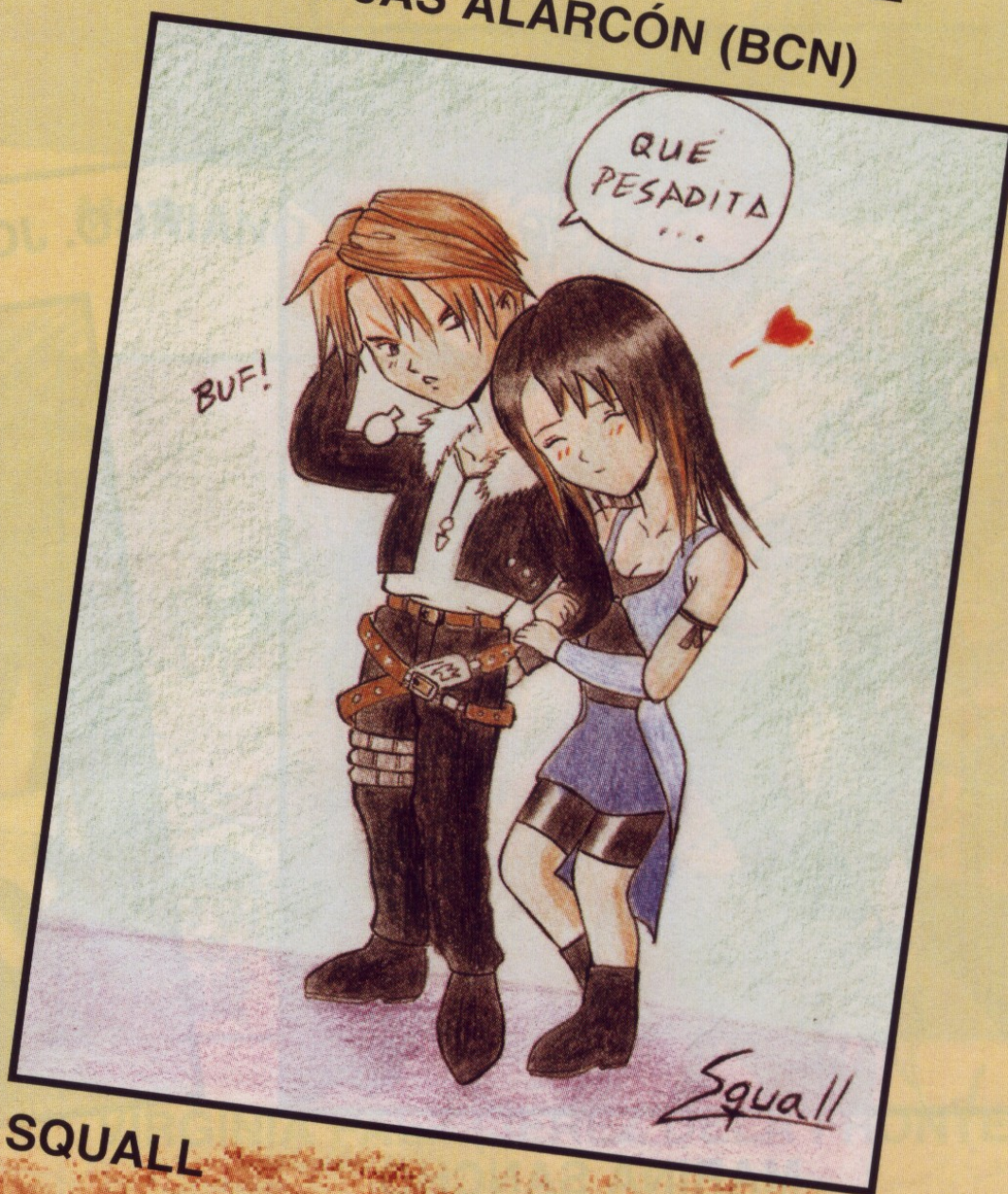
ALEJANDRO VALENCIA



FCO. JAVIER ROJAS ALARCÓN (BCN)



BEATSURITSU

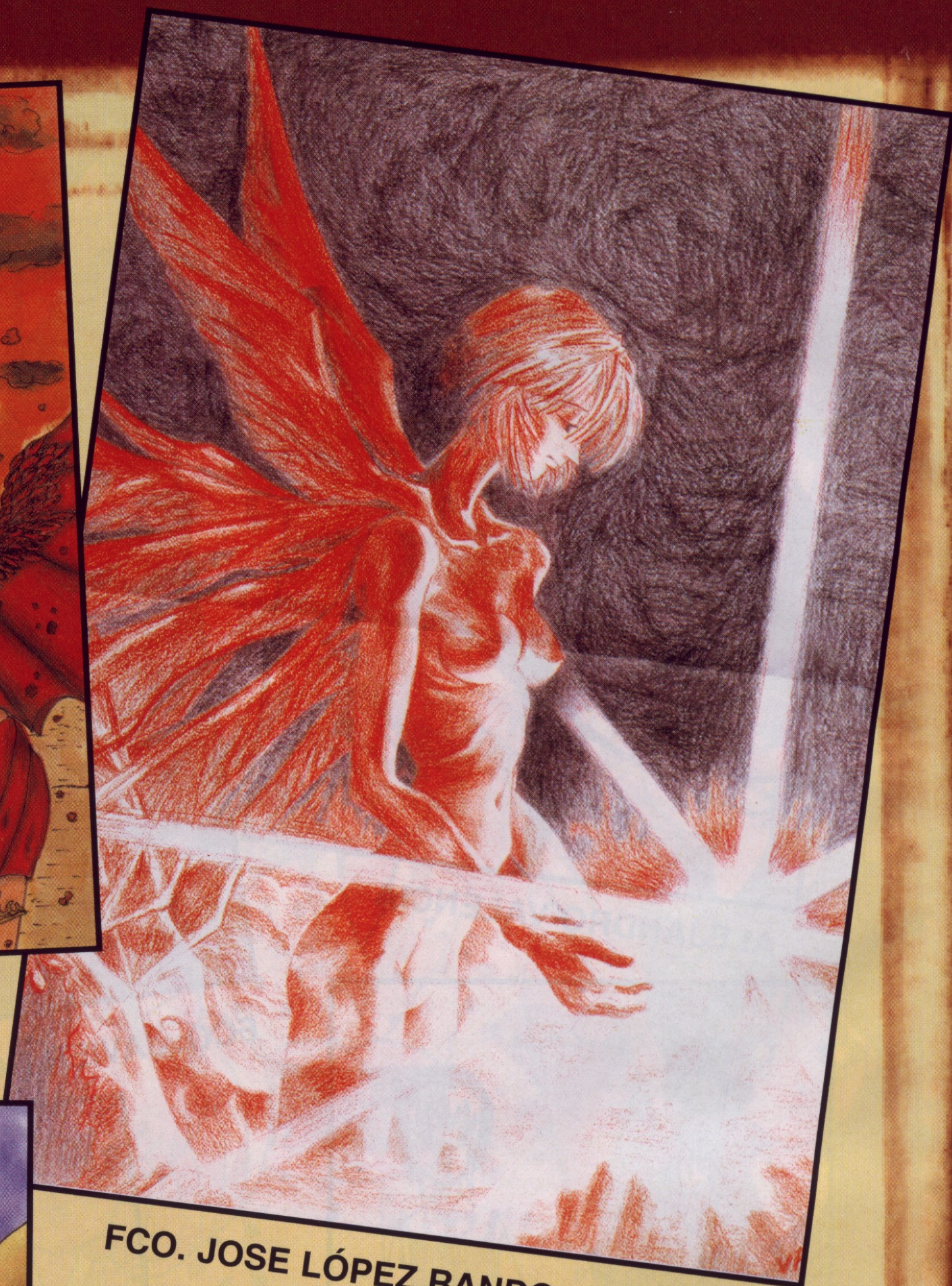


SQUALL

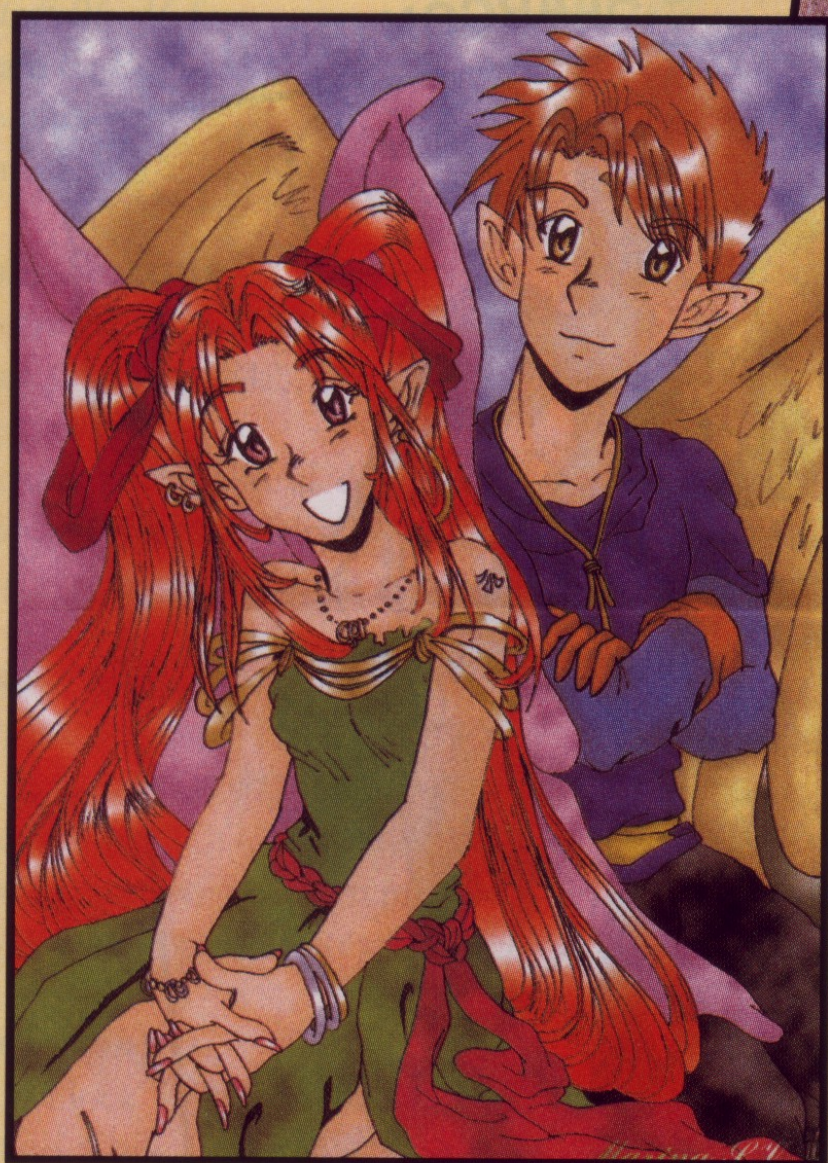
Art Gallery



MARIA A. RODRIGUEZ
(VENEZUELA)



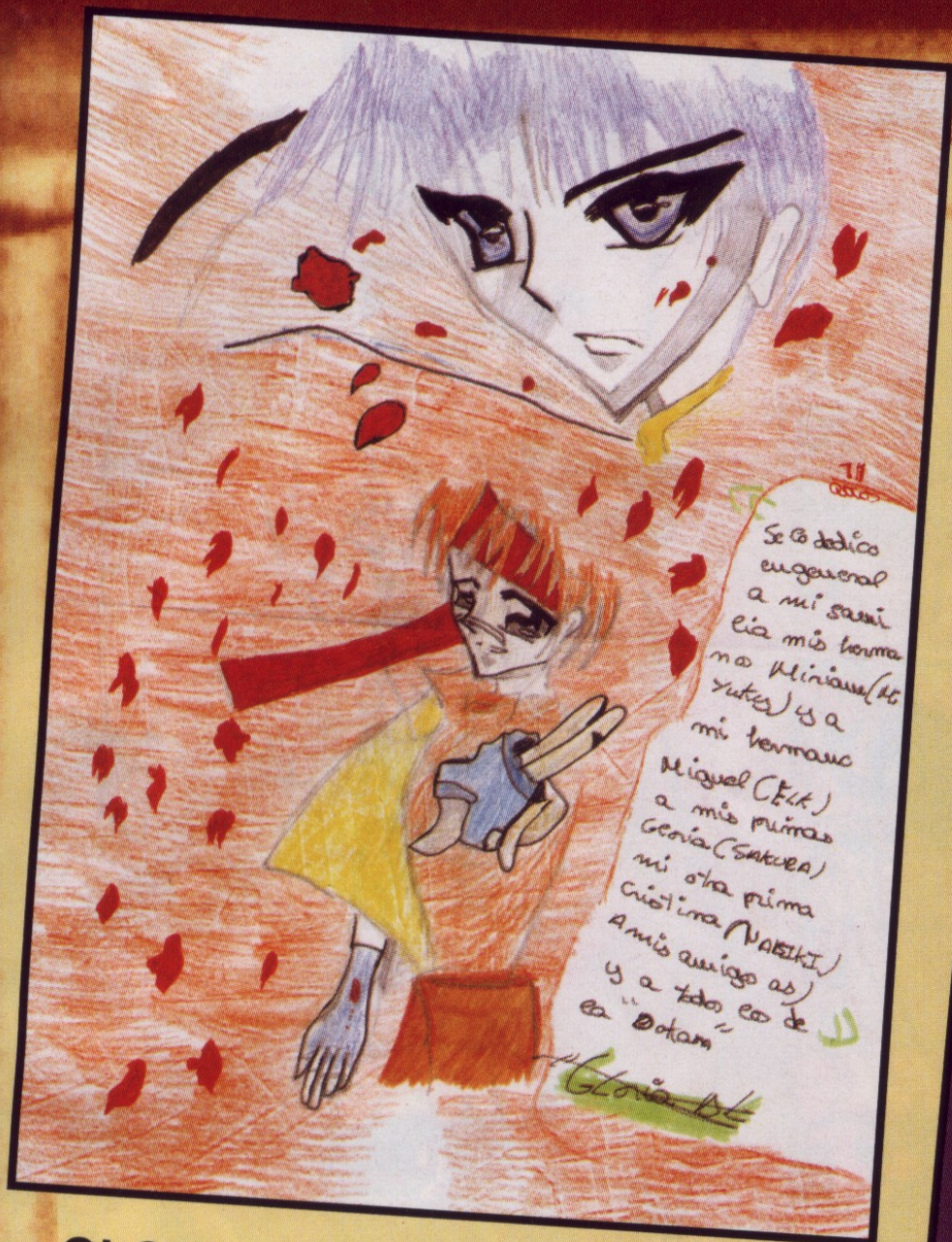
FCO. JOSE LÓPEZ RANDO (SEVILLA)



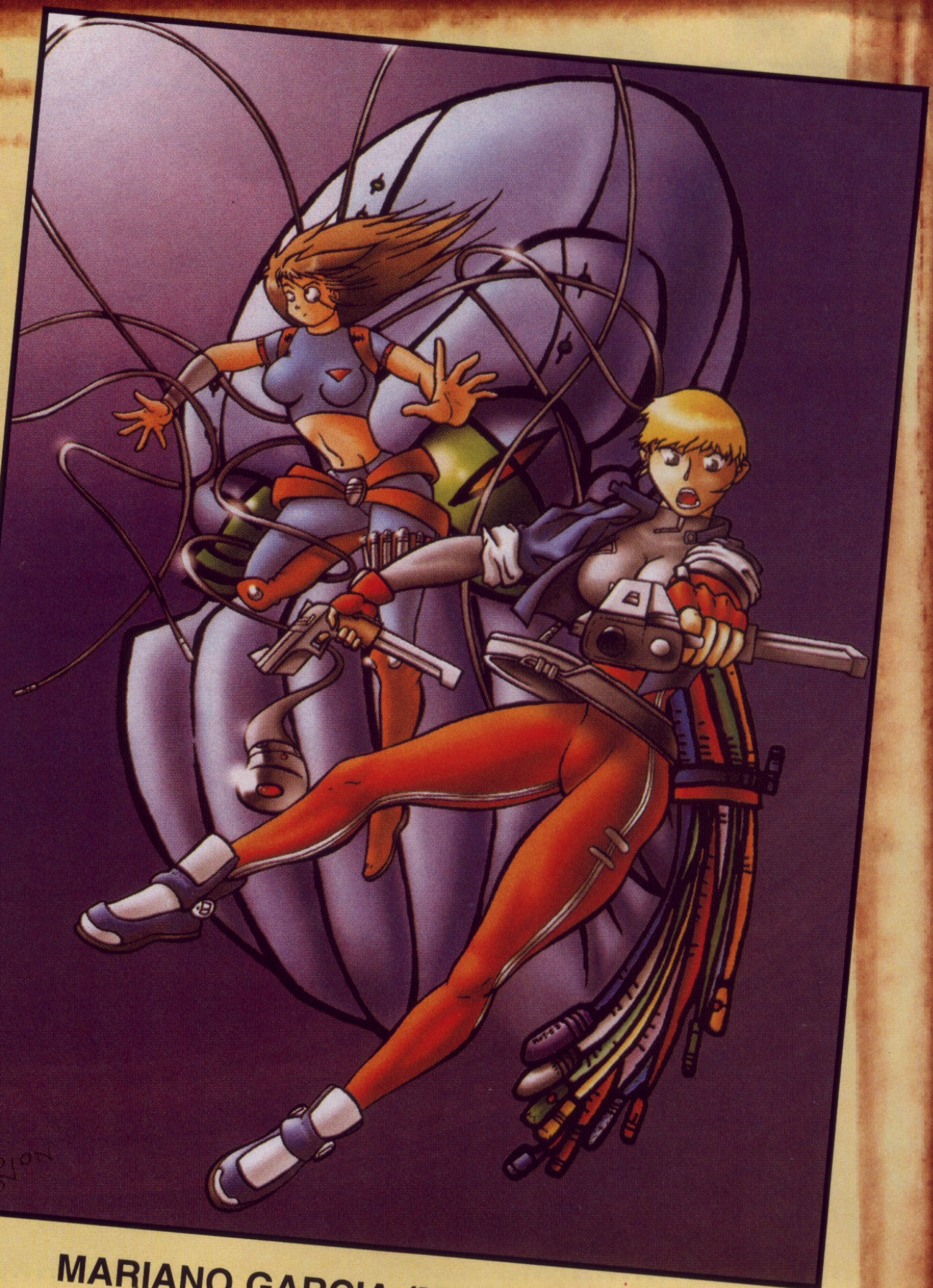
MARINA SANCHO



TONY RODRIGUEZ



GLORIA ARANAZ (NAVARRA)



MARIANO GARCIA (MADRID)



MIRIAM PALLAS VILLA



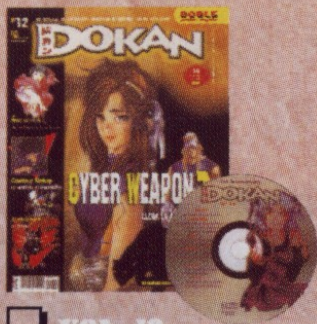
VIRGINIA PAEZ (JEREZ DELA FRONTERA)



SABRINA '00



☐ VOL. 11



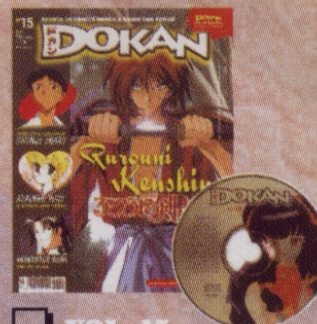
☐ VOL. 12



☐ VOL. 13



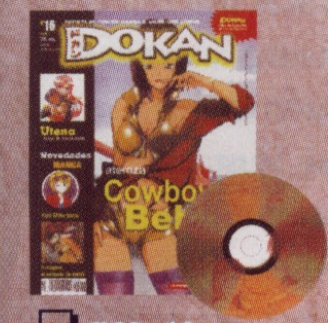
☐ VOL. 14



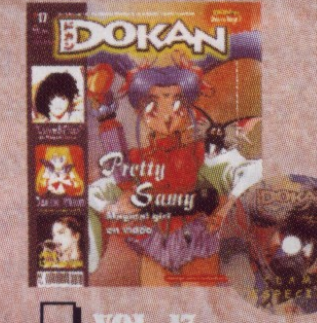
☐ VOL. 15



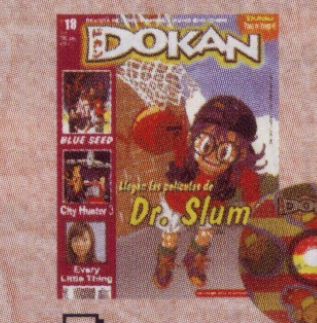
☐ ESP. C. TSUBASA



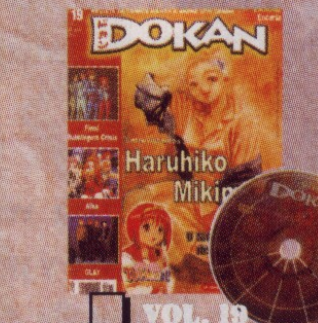
☐ VOL. 16



☐ VOL. 17



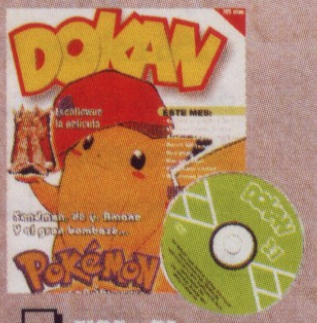
☐ VOL. 18



☐ VOL. 19



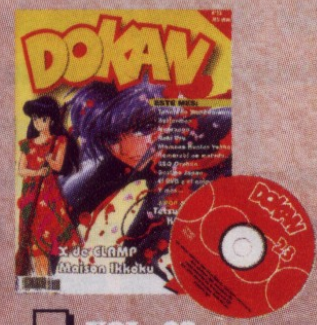
☐ VOL. 20



☐ VOL. 21



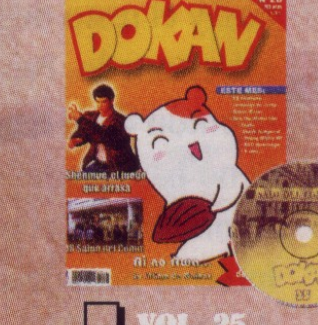
☐ VOL. 22



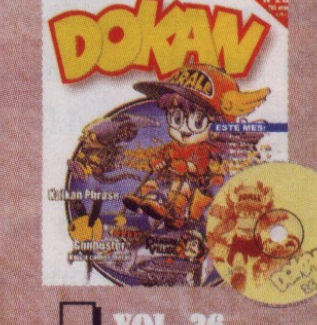
☐ VOL. 23



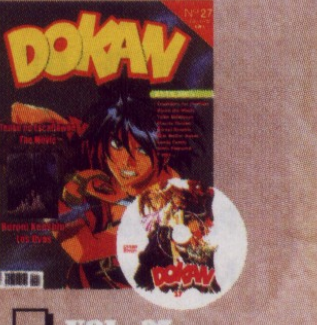
☐ VOL. 24



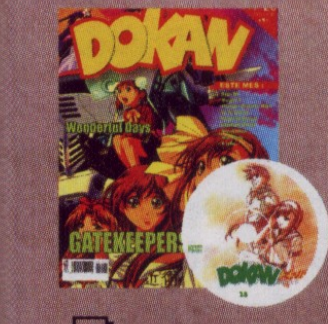
☐ VOL. 25



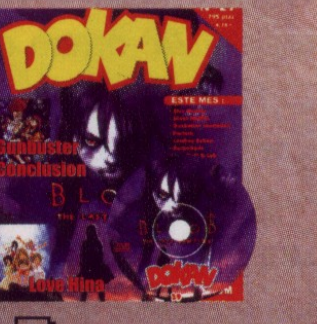
☐ VOL. 26



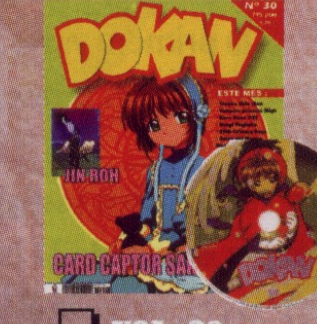
☐ VOL. 27



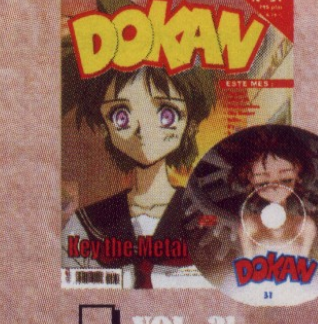
☐ VOL. 28



☐ VOL. 29



☐ VOL. 30



☐ VOL. 31

DATOS PERSONALES:

NOMBRE: _____

APELLIDOS: _____

DIRECCIÓN: _____

CÓDIGO POSTAL: _____ **TELÉFONO:** _____

POBLACIÓN: _____

PROVINCIA: _____

PAÍS: España

MODALIDAD DE PAGO:

- ☐ CHEQUE ADJUNTO A FAVOR DE ARES INFORMÁTICA, S.L.
☐ CONTRA-REEMBOLSO (+300 PTAS. DE GASTOS DE ENVÍO)
☐ CON TARJETA DE CRÉDITO.

N.I.F. _____

VISA ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

MASTER CARD ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

FECHA CADUCIDAD ____ / ____ / ____

FIRMA: _____

**AHÓRRATE 2.000 PTAS. Y SUSCRÍBETE
A DOKAN POR SÓLO 7.540 PTAS.**

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A DOKAN
A PARTIR DEL NÚMERO ☐ Y RECIBIR
LOS 12 NÚMEROS EN CASA.**

**RECORTAR O FOTOCOPIAR ESTE BOLETÍN Y ENVIARLO A LA
SIGUIENTE DIRECCIÓN:**

**ARES INFORMÁTICA, S.L.
DOKAN, REVISTA DE MANGA Y ANIME.
C/. MARE DE DÉU DE MONTSERRAT 2,
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)**

**O ENVIARLO POR FAX AL N.º (93) 477 22 84 O LLAMANDO AL
TELÉFONO (93) 477 02 50**

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior

8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)

Unidad de CD-ROM

Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.

Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el directorio NS.

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección: <http://www.macromedia.com/shockwave/download/>

También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o video hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.

En el directorio MPLAYER del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, MOV, MP2, MP3, RA y video MPEG.

Para reproducir archivos MOV no soportados por Media Player, se incluye el programa Quick Time for Windows en el directorio QT del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar Dokan aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla. En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez

escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz). Las secciones del CD-ROM de Dokan son:

E.Manga: Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).

Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.

Otaku Webs: En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión).

Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y elige 'japonés (Selección automática)'.

Jukebox y Video: Simplemente hay que escoger un sonido o video de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Video. Para algunos archivos de video .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.

Art Gallery: La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la

imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos moverla por la misma arrastrando el ratón. Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Made In Japan: Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará desde el CD-ROM. En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual. Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:

SONIDO (archivos de sonido)

VIDEO (archivos de video)

ART (imágenes)

PROGS (sección 'Made in Japan')

WEBS (sección otaku webs)

EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador. Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de video. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: jgy@intercom.es (nuestro servicio técnico)



CyberLink® PowerDVD

Distribuidor Oficial:



VERSIÓN

3.0



Principales características

- Calidad de Reproducción Video y Audio superior
- Bajo Consumo de CPU
- Excelente Interface de Usuario
- Acceso Internet integrado: i-Power
- Tecnología de Máscaras Dinámicas

El reproductor DVD nº1 en el mercado

Principales características

- Calidad de Reproducción Vídeo y Audio superior
- Bajo Consumo de CPU
- Excelente Interface de Usuario
- Acceso Internet integrado: i-Power
- Tecnología de Máscaras Dinámicas

